
1/96
CYBERMEDIA
Wettbewerb: Playstation zu gewinnen
öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400,- / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,-
DM 5,90
MAN!AC
VIDEOSPIELE OHNE KOM
EINFÜHRUNGS-ANGEBOT!
KOSTENLOSE KLEINANZEIGE
GRATIS-COUPON IM HEFT
Tests & Kaufberatung
Sega Saturn
88% Virtua Fighter 2
76% Virtua Cop
80% Thunderhawk 2
62% F1 Live Information
Playstation
76% Actua Golf
77% Krazy Ivan
76% X-Com
72% Warhawk
Super Nintendo
57% 90 Minutes
74% Pinocchio
60% Izzy's Olympic Quest
Action unter'm Weihnachtsbaum
Die besten Spiele des Jahres
4 398044 105901 01

30% aller Männer bekommen ständig einen Korb.

Mit NBA Give 'N Go teilst Du die Körbe aus.

NBA Give 'N Go. Reinhämmern statt wegdämmern.

Dieses Spiel ist der Mega-Hammer: Die Stars der NBA hören auf Dein Kommando. Monster-Dunks, krachende Slams, gemeine Hooks – Zocken ohne Ende. Superrealistisch mit irrem Sound und flinkem 3D-Scrolling. Spiel, wie Du willst und wo Du willst. Play-Offs, Liga-Games oder Freundschaftsspiele, 27 Original-Teams und die NBA-All-Stars warten auf Dich. Go for it!







KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 560180, 60406 Frankfurt



SPIELKONSOLE ODER WINDOWS?

Sind PC und 32-Bit-Konsole ideale Partner oder auf Kollisionskurs programmiert? Betrachtet man die Ankündigungen bis Mitte '96, sorgen Windows-Rechner für einen Großteil der kommenden 32-Bit-Spiele. Gegenüber Exklusiv-Titeln à la "Panzer Dragoon" werden in Europa bald PC-Umsetzungen überwiegen. Glücklich macht uns das nicht: Zwar ist erfreulich, daß sich PC-Kamellen (von "Theme Park" bis "Myst") jetzt auch am Fernseher spielen lassen, doch auf Original-Konzepte, die jeden PC-Freak erblassen lassen, wollen wir trotzdem nicht verzichten. Oder ist der PC eine Chance für die Next Generation? Wenn "Wing Commander 4" auf einem 500-Mark-Gerät abhebt, wozu brauchen Hardcore-Spieler einen zehnmal teureren Computer? Doch momentan liebäugeln selbst traditionsreiche Videospielfirmen mit dem boomenden PC-Markt: Ab 1996 werden Capcom, Taito und Sega für Windows entwickeln. Hoffen wir, daß sie sich dann noch die Mühe machen, die wichtigsten Konsolen auszureizen – und nicht nur dem neuesten PC-Grafikstandard hinterherhecheln.

Auch eine Messe für Videospiele hat der größte Markt Europas anscheinend nicht nötig, sodaß die Hersteller mal in Frankfurt zwischen Büchern, mal auf der Funkausstellung oder auf der Kölner "Computer '95" (siehe Seite 100) ein schüchternes Gastspiel geben. Kann auch der Handel damit leben, ist das verglichen mit Shows in England und Frankreich für den Kunden unbefriedigend.

Apropos Messe: Die "Shoshinkai"-Show in Tokyo, durch Ultra-64-Anwesenheit auch außerhalb Japans im Gespräch, hat diese MAN!AC knapp verfehlt. Momentan sichten wir das Material und arrangieren die spannendsten Produktfotos (von "Shadow of the Empire" bis "Donkey Kong 3D"). Freut Euch auf ein mächtiges Japan- und Nintendo-64-Special in der nächsten MAN!AC.











Die beste Version nur für Playstation und Saturn: EA Sports' FIFA Soccer 96 (Playstation).
Vom PC (Bild) auf Playstation umgesetzt und voraussichtlich verbessert: LucasArts' Rebel Assault 2.
Sind 32-Bitter schneller als ein Hochleistungs-Pentium? Bullfrogs Hi-Octane (im Bild: Saturn).
Wird nach anfänglichem "No!" nun wahrscheinlich doch für Playstation umgesetzt: Urban Decay (Bewegungsstudie).

MAN!AC

NEWS

IMPORT-TESTS

FEATURES

MEDIEN

RUBRIKEN

10 Aliens auf der Playstation: Acclaim kleidet die Science-Fiction-Trilogie in ein actiongeladenes 32-Bit-Kleid.

8 Polygon-Power von Konami: Das neue Playstation-Basketball setzt optisch und spielerisch Maßstäbe.

88 Jungbrunnen: MAN!AC führt Euch durch ein Universum von Remakes erfolgreicher Spiele-Oldies.

6 Echtzeit-Feuerwerk der Farben und Lichteffekte: MAN!AC erforscht die Playstation-Welt der deutschen Programmierer Neon.

PRESENTS

TESTS



Neons 3D-Welt besteht aus sechs verschiedenen Grafiksets, die wiederum...

...auf drei Szenarien aufgeteilt wurden. Unterm Strich erwarten Euch über 20 hyperrealistische Levels.

Lens Flare: Ihren Firmennamen entsprechend hat sich Neon auf Lichtsimulation spezialisiert.

Das eigene Vehikel seht Ihr nur im Intro. Im Gegensatz zu anderen 3D-Spielen ist die Ich-Perspektive Pflicht.

Rost, Morast und diffuses Deckenlicht: In der muffigen Kanalisation...

...flitzt Ihr durch gespenstisch ausgeleuchtete Gänge über eine schwappende Giftbrühe.

Verglüht der Tag in einem malerischen Sonnenuntergang, beleuchten Straßenlaternen die 3D-Kulisse.

NEON LICHTERM...

Seit unserem letzten Besuch haben die Grafiker und Programmierer von Neon ein atemberaubendes 3D-Spiel und ein Fantasy-Adventure im "Ultima"-Stil aus ihren Workstations gezaubert. Zeit für einen Nachschlag.

Die westdeutschen Programmier-Cracks Neon sind vom C-64 bis zum Mega Drive mit allen Spielsystemen vertraut und längst bereit für die Next Generation. Im Auftrag des englischen Software-Riesen Ocean sitzt der Großteil des zehnköpfigen Teams seit dem letzten Jahr hinter Saturn- und Playstation-Entwicklungssystemen, während der Rest an einem Rollenspiel für den PC bastelt. "Vanishing Power" von Peter Thierolf und Michael Büttner wird Anfang 1996 fertiggestellt, gleichzeitig mit den Konsolen-Projekten. Noch kennt das in MAN!AC 5/95 erstmals gezeigte Playstation-3D-Spiel keinen Namen: Neon verwendet den Arbeitstitel "D1", da über das Rendern und Coden noch kein Gedanke an den endgültigen Titel verschwendet wurde. "Das überlassen wir der Marketing-Abteilung von Ocean", meint Neon-Mitbegründer Peter Thierolf. Der Name fehlt, doch das Action-Spiel selbst ist nahezu fertiggestellt: Auf den ersten Blick wirkt "D1" wie eine Untergrund-Variante von Psygnosis "Wipeout", doch im Gegensatz zu diesem englischen Titel seid Ihr im Neon-Spiel kein Sportler, sondern ein Freiheitskämpfer, der zu einer Amokfahrt durch drei höllische 3D-Welten (aufgeteilt in gut 20 Levels) ansetzt. Ihr schwebt durch eine verrottete Chemiefabrik und durch ein nächtliches Gewitter und sammelt dabei Waffenmodule, die Euer Vehikel noch tödlicher machen. Mit Verwaltungskram, wie der Wahl einer geeigneten Sichtperspektive, ärgert sich der Zukunftsrebell nicht herum – es gibt nur die Cockpit-Ansicht und keine Möglichkeit, den High-Speed-Gleiter aus sicherer Entfernung zu steuern. Obwohl "D1" der Playstation auf den Chip geschneidert wurde, hat Neon mit der Saturn-Umsetzung bereits begonnen. Dafür wird die Grafik auf eine kleinere Farbpalette heruntergerechnet, soll aber ebenso schnell und flüssig über den Bildschirm zoomen. Neon beschäftigt einen externen Programmierer (der davor die 3D-Effekte von "Mr. Nuts" auf den Bildschirm zau-



Blinded by the Light: Die Neon 3D-Ballerei für Playstation und Saturn verspricht Explosionen und SFX wie es sie bisher in noch keinem Videospiel zu sehen gab.

Neons Peter und Michael entwickeln "Vanished Powers" auf dem PC (rosa). Anthony, Matthias, Jan und Boris (blau,v.l.n.r.) kümmern sich um das Playstation-Spiel.

berte) und hofft auf eine Framerate von 30 Bildern pro Sekunde – mehr haben auch "Ridge Racer" und "Daytona USA" nicht zu bieten.
Nachdem man sich auf Next-Generation-Konsolen warmprogrammiert hat, konnte der 3D-Nachteil des Saturns relativiert werden: "Bei der Verwendung von Texturen ist der Saturn gegenüber der Playstation im Nachteil, woran die ungünstige Speicheraufteilung der Sega-Maschine schuld ist: Die Verwaltung von Texturen ist umständlicher, die Texturen werden weniger sauber gezeichnet." Aber auch die Playstation ist keine Wundermaschine, mit der sich alle 3D-Tricks herbeizaubern lassen: "Auf der Playstation läßt sich Texture Distortion und Clipping kaum vermeiden. Hier bereitet den Programmierern die Art und Weise, wie die Playstation Polygone sortiert, ernste Probleme. Ein geschickter Saturn-Programmierer kann zumindest das Clipping auf ein Minimum reduzieren."
Nachdem die Musik von Chris Hülsbeck ("kein Techno, sondern symphonische Orchestermusik") implementiert ist, wird die Playstation-Fassung im Januar bei Ocean abgeliefert. Hat "D1" endlich einen Namen erhalten und das Sony-Approval durchlaufen, liefert Ocean das Spiel im Frühjahr aus. Die Sega-Konvertierung wird beinahe zeitgleich fertig und kommt somit nur wenig später auf den deutschen Markt. *wi*

Erinnert optisch an des "Mario RPG": Auch die "Vanished Powers"-Welt wurde in 3D gerendert.

Ob Neons Edel-Rollenspiel auch für eine Konsole umgesetzt wird, ist...

...nicht sicher, hängt aber auch vom Erfolg der PC-Fassung und der Playstation-Verbreitung ab.

ES LEBE DER SPORT FIT

Let's play together: Im neuen Jahr gehen Sportspiele in die Offensive. Online-Kommentar, Multi-Player-Duelle und atemberaubende Polygon-Optiken läuten die neue Ball-Saison ein. MAN!AC zeigt die kommenden Fußball- und Basketball-Highlights.

Der Torwart langt einmal daneben, und schon trudelt der Ball geruhsam ins Tor.



Beim Freistoß postiert sich eine Mauer: Jedoch habt Ihr auf der rechten Seite noch genügend Platz für einen Schlenzer Marke "Super-Mario".

Gleich wird der Einwurf beim heraneilenden Spieler landen, der eine Flanke in den Strafraum zirkelt.

Am Menü-Outfit wird noch gearbeitet. Oben seht Ihr drei Schnappschüsse der aktuellen Fassung.

POWER SPORTS SOCCER

Die französische Entwicklungsabteilung von Sony Interactive (ehemals Psygnosis) ist mit ihrer Fußballsimulation ein gutes Stück vorangeschritten. Die Motion-Capture-Animationen der Spieler kommen auf dem Platz prächtig zur Geltung und stehen den Bewegungsabläufen von Konamis "Winning 11" (in Deutschland "Goalstorm", Test folgt in der nächsten Ausgabe) in nichts nach. Ob sie die Konkurrenz gar übertreffen, wird sich in den folgenden Wochen noch herausstellen. Logisch, daß Ihr aus verschiedenen Perspektiven wählt, atemberaubende Kamerafahrten verfolgt und die durchgeschwitzten Kicker bei besonderen Situationen auch aus der Nähe betrachtet.

Autsch: Unten krümmen sich drei verletzte Spieler am Boden.



Gemäß den Wünschen Beat'em-Up-versierter Spieler könnt Ihr mit dem Joypad auch Special-Moves à la Trikot-Ziehen, Superschuß oder Flugkopfball ausführen. Dazu müßt Ihr zwei oder mehr Tasten gleichzeitig drücken. Wer's noch ein bißchen kurioser mag, der sucht sich im Spaß-Modus sein Lieblingsteam aus: Normalerweise wählt Ihr Mannschaften aus fünf europäischen Topligen, hier stehen dafür Vampire, Riesen, Zwerge und Skelette als Ball-Jongleure bereit. Aber keine Angst, ernsthafte Naturen kommen nicht zu kurz: Alle typischen Fußball-Finessen werden via Menü eingestellt. Turniere, Liga-Bewerbe, Freundschaftspartien, Trainings-Modi, Statistiken und Zeitlupenwiederholung steigern die Langzeitmotivation. Erfreulicherweise wird der Multi-Player-Adapter unterstützt, bis zu vier Personen dürfen gleichzeitig mitmachen.

"Power Sports Soccer" erscheint mit dem Adidas-Prüfsiegel, wird deutschen Bildschirmtext und einen deutschen Online-Kommentator präsentieren: Aus rund 150 Sprachsamples kombiniert Eure Playstation die passende Verbalisierung der jeweiligen Spielsituation. Dabei sind zwei Reporter im Einsatz, die sich gegenseitig die Wortsilben zuspielen (à la Rubenbauer & Rummenigge). Wahlweise stehen auch zwei unbescholtene Hausfrauen als Fußball-Fachleute zur Verfügung. Ab März '96 werden wir die geschliffenen Formulierungen mit begleitendem Dolby-Surround-Sound genießen und die Fußball-EM zu Hause schon mal ausspielen.

COMING SOON: FUSSBALL

Titel	Hersteller	System	Termin
Actua Soccer	Gremlin	Playstation	Januar 96
FIFA Soccer	Electronic Arts	Playstation, Saturn	Januar 96
Goalstorm	Konami	Playstation	Januar 96
Power Sports Soccer	Psygnosis	Playstation	März 96
Prime Goal EX	Namco	Playstation	Frühjahr 96

FOR FUN

Der weiße Spieler setzt zum Dunking an, während der Rest andächtig zuschaut.

Grafisch muß "NBA: In the Zone" keinen Konkurrenten fürchten, die Animationen sind atemberaubend flüssig und realitätsnah.

Die Perspektive richtet sich ganz nach Euren Wünschen: Ihr seht das Spielfeld von der Seite...

...oder aktiviert eine der Kameras hinter den beiden Körben. Außerdem könnt Ihr das Geschehen von weiter weg oder ganz nah dran betrachten.

NBA: IN THE ZONE

Während bei "Power Sports Soccer" schon alle Features feststehen, grübeln die Konami-Entwickler noch über die inhaltlichen Details ihrer Basketball-Simulation. Mit dem exzellenten Super-Nintendo-Titel "NBA Give'n Go" hat der 32-Bit-Korbleger wenig zu tun. Wurden damals noch alle Spieler als zoomende Sprites dargestellt, tummeln wir uns bei "NBA: In the Zone" in einer astreinen Polygon-Arena. Bereits in unserer Vorabversion konnten wir die sensationelle Optik genießen: Nicht nur die elementaren Animationen sahen fantastisch aus, vor allem die variantenreichen Spielzüge ernteten Standing Ovations. Weder die Harlem Globetrotters noch das ultimative NBA-Team könnten derart inspirierte Ballstaffetten vorführen. Gegenüber Konamis sportlichem Polygon-Debüt "Winning 11/Goalstorm" hat die 3D-Technik einen sichtbaren Sprung nach vorne gemacht.

Die Steuerung ist auf den ersten Blick simpel und intuitiv, ermöglicht dem Profi jedoch spektakuläre Kombinationen. Konami hat die Tugenden der Action-Referenz "NBA Jam" erkannt und diese mit einer grandiosen Polygon-Optik kombiniert. Natürlich könnt Ihr den Kamerawinkel einstellen (von obigen Fotos anschaulich dokumentiert), Slamdunks hautnah verfolgen und einen Online-Kommentator hören. Ob dieser in deutscher Sprache plaudert, steht im Moment noch nicht fest. Der Bildschirm-Text in den verschiedenen Menüs wird auf jeden Fall übersetzt.

Wenn das Entwickler-Team jetzt noch die grundlegenden Features und Multi-Player-Partien einbaut, dann muß sich das bislang beste 3D-Basketball "Slam'n'Jam" warm anziehen. Allerdings soll die 3DO-Entwicklung von Crystal Dynamics für Playstation und Saturn in einer aufgepeppten 96er-Version erscheinen.

Leider bleibt das furiose "NBA: In the Zone" zunächst der Playstation vorbehalten, die Entscheidung über eine Saturn-Adaption fällt in Kürze. Wir halten Euch auf dem laufenden. *mg*

Unter dem Korb gibt's einen Tumult: Der Computer fordert Euch unauffällig zum Passen auf.

COMING SOON: BASKETBALL

Titel	Hersteller	System	Termin
Charles Barkley Basketball	Accolade	Jaguar	k.A.
Converse Hardcore Hoops	Virgin	Playstation, Saturn	k.A.
NBA Action	Sega	Saturn	Frühjahr 96
NBA Live	Electronic Arts	Playstation, Saturn	Februar 96
NBA: In the Zone	Konami	Playstation	März 96
Slam'n'Jam	Crystal Dynamics	Playstation, Saturn	Februar 96
Total NBA	Sony	Playstation	Februar 96
VR Basketball	Interplay	Playstation Saturn	k.A.

Heiße Konkurrenz erwartet Konami von Sony höchstpersönlich. Ihr "Total NBA" basiert ebenfalls auf Polygonen und sieht ähnlich schick aus. Das Spiel wurde erstaunlicherweise in England entwickelt und brüstet sich damit, daß jeder Spieler aus 500 Polygonen zusammengesetzt wird.



Zu Spielbeginn und bei Wiederholungen wird teilweise so nahe rangezoomt, daß Ihr die Namen der Spieler auf dem Trikot entziffern könnt.

RIPLEY returns

Vor einem Jahr machten Gerüchte über eine "Alien Trilogy" von Acclaim die Runde: Ab April metzeln sich Playstation-Spieler durch dreidimensionale Alien-Nester.

Wetzen mit halsbrecherischem Tempo durch die Korridore: Die drahtigen Alien-Krieger verteidigen ihre Königin.

Ripley am Abgrund: Am anderen Ende der Stahlschlucht kauert ein Zombie, Eure Action-Emanze ballert drauf los.

Komplexer als die meisten 3D-Shooter: Die verwinkelte "Trilogy"-Station verwöhnt sogar mit Treppen.

Mit "Alien" schuf Ridley Scott einen zeitlosen Klassiker, "Terminator"-Regisseur James Cameron zeigte Euch mit "Aliens" die Action-Variante des Science-fiction-Schockers: Emanze Ripley verteidigt Ihre Freunde mit dicker Wumme und zerbläst sabbernde Außerirdische. Seit dem zweiten Teil kommt der "Alien"-Mythos vom Brutalo-Image nicht mehr los: Bislang wurde die Thematik ausschließlich als Action-Modul umgesetzt, mit dem umstrittenen "Aliens vs. Predator" lieferte Atari das 3D-Debüt der Videospiel-Serie. Als jüngste Umsetzung wird Acclaims "Alien Trilogy" zuerst für die Playstation fabriziert: Bisher waren nur Schnappschüsse der eindrucksvollen Motion-Capture-Sequenzen zu sehen, auf Berichte über Spielgenre oder Desgin lauerten die Fans vergeblich. Erst jetzt enthüllt Acclaim das High-Tech-Spiel und bestätigt die Vermutungen auf einen zünftigen 3D-Shooter. Anstatt sich auf Comic-Geschichten zu verlassen, hält man sich an die Filmvorlage und hetzt Kino-Idol Ripley durch dreidimensionale Raumstationen und Alien-Nester. "Aliens vs. Predator"-Spieler gingen in eintönigen Korridor-Labyrinthen auf Monsterjagd, Playstation-Besitzer genießen komplexere Level-Konstrukte: Ihr hastet über Treppen, nutzt verwinkelte Gänge als Deckung oder liefert Euch in riesigen Hallen Feuergefechte mit Zombiehorden. Die bleichen Kolonisten tragen Alien-Föten aus und sind der monströsen Königin hörig. Ein Blick auf die transparenten Anzeigen klärt Euch über die Munition und Ripleys Gesundheit auf, die obligatorischen Heldengriffel am unteren Bildschirmrand halten Eure Wumme der Monsterflut entgegen. Während die Alien-Krieger kaum zu verfehlen sind, erwischt Ihr die Face-Hugger nur mit dem Streuschuß. Die ekligen Krabbeltiere huschen blitzschnell aus der Schußlinie und krallen sich fest: Der Parasit langt mit seinen schmierigen Fingern in Euer Visier und reduziert die Energieleiste. Wer das lästige Anhängsel nicht schnell abschüttelt, wird massakriert und zur Alien-Mama verwurstet. Habt Ihr das erste Stockwerk freigeballert, wagt sich Ripley eine Etage tiefer: Ihr packt den Flammenwerfer aus und verbrutzelt klebrige Alien-Eier. Ob das Endprodukt der vielversprechenden Vorabversion gerecht wird, erfahren wir spätestens im April. Wir halten Euch auf dem laufenden. *rb*

SHOOT ME

Wer mit der Pistole auf die Aliens hält, wird nicht weit kommen: In schummrigen Stationswinkeln findet Ihr effektivere Knarren wie Shotgun oder Maschinengewehr. Digitalisiertes Filmgeknattere sorgt für authentisches "Alien"-Flair, der Munitionsverschleiß ist ähnlich hoch wie in der Vorlage: Kaum habt Ihr das Feuer auf ein Alien eröffnet, ist die Munition alle. Sind sämtliche Magazine verballert, greift Ihr bis zum nächsten Depot auf die Pistole zurück. Besonders wirkungsvoll ist die Mini-Knarre nicht, dafür gibt's unendlich Patronen.

Schweres Geschütz: In versteckten Winkeln findet Ihr neue Waffen.

Über das rote Diagramm verstellt Ihr die Munitionsstreuung.

Links seht Ihr die Ausrüstung, die Karte rechts läßt sich einzoomen.

Im Alien-Nest zerblast Ihr Facehugger-Eier. Wir griffen notgedrungen zur Pistole, ideal ist der Flammenwerfer.

Der Facehugger sucht nach neuen Alien-Wirten: Hat Euch der Parasit in der Mangel, seht Ihr die Fangarme.

NIMM DAS, ... WENN DU DICH TRAUST!

PHANTOM 2040

DAS PHANTOM IST WIEDER DA! GIB IHM FEUER, GIB IHM WAFFEN, UND GIB SIE IHM SCHNELL.





"EIN SCHÖNES UND ABWECHSLUNGSREICHES JUMP & RUN-ADVENTURE,
das bestimmt nicht nur Fans begeistert."
NINTENDO FUN VISION

Im Jahr 2040 herrscht Anarchie. Du bist das Phantom und bekämpfst die teuflische Armee der gnadenlosen Rebecca Madison. Dafür hast du deine Fäuste, über 100 Waffen und 10 Leben. Bist du gut genug, um zu überleben?

- Original-Schauplätze aus Fernsehserie und Comic
- 60 Levels
- Über 100 ausgefeilte Waffenkombinationen
- 20 Möglichkeiten rauszufliegen
- Techno-Sound und geschmeidige Animationen

Zu haben auf GAME GEAR™, SNES™ und MEGA DRIVE™ überall dort, wo Unterhaltungssoftware verkauft wird.





Jaguar auf CD-PIRSCH

Ataris Flaggschiff feiert bald zweijähriges Jubiläum. Die Konkurrenz ist mittlerweile auf CD umgestiegen, in den neuen Konsolen ticken monströse Prozessoren und überlegene 3D-Hardware. Die betagte Pussikatze kontert mit verbraucherfreundlicher Preispolitik und rüstet zeitgerecht mit einem Alternativ-Medium auf: Im vergangenen Monat gingen in den USA die ersten CD-Aufsätze über den Ladentisch. Nur wenige Testlauf-Kandidaten schafften den Weg nach Deutschland: Sogar Ataris Pressebüros sitzen auf dem Trockenen. Erst Import-Spezialist Test'n'Take (030/ 6213018) sicherte den MAN!ACS ein jungfräuliches Erst-Exemplar. Nach erfolgreichem Testverkauf bringt ABC Ataris Jüngsten auch nach Deutschland. Im 299 Mark leichten Paket liegen neben dem handlichen CD-Laufwerk inklusive Netzgerät drei CDs: Die Tests zur "Afterburner"-Ballerei "Blue Lightning" und dem Video-Puzzle "Vid Grid" findet Ihr in nebenstehenden Kästen, außer den beiden Debüt-Spielen hat Atari den Soundtrack zum Jaguar-Hit "Tempest 2000" dazugepackt.



Die "eingebaute Light Machine" programmierte Jeff "Tempest 2000" Minter.



Trist, aber übersichtlich: Das Audio-Menü offeriert CD-Spieler-Optionen.



Schlechte Anschlußaussichten: Weder Audioausgänge noch Zusatz-Ports.



Die Kaleidoskop-Verläufe werden zufällig oder auf Menü-Anwahl gezeigt.

Nach zwei Jahren Modul-Einsamkeit bekommt die Raubkatze endlich Gesellschaft: Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft belohnt Atari die treue Fanschar mit dem ersehnten CD-ROM.

VID GRID

"Clueless"-Star Alicia Silverstone im Aerosmith-Video.

Außer dem schockierenden "Blue Lightning" und der "Tempest"-CD wird das Video-Puzzle "Vid Grid" mitgeliefert. Ihr wählt zwischen neun Rätsel-Filmen und sortiert zerlegte Musikvideos wie Aerosmiths "Cryin'" oder "Enter Sandman" von Metallica: Ihr dirigiert die Filmscherben mit einem Zeiger, neu plazierte Quadrate werden ausgetauscht. Mit steigendem Schwierigkeitsgrad werden die Filme in mehr Einzelteile zerlegt, Handicaps wie spiegelverkehrte Elemente verwirren zusätzlich. Die Cinepak-Qualität der Videos ist erfreulich gut, auf Fullscreen-Darstellung müßt Ihr leider verzichten. "Vid Grid" plaziert sich souverän zwischen den Grenzen interaktiver Filmkost und Videospiel: Auf eine Wertung verzichten wir deshalb. Die CD eignet sich als netter Pausenfüller, unterhaltsamer als das schludrige "Blue Lightning" ist der Titel allemal.

Im Menü wählt Ihr das Handicap und eines von neun Musikvideos an.



Wirres Durcheinander: Ihr sortiert die Videoscherben.

Der Karton ist überraschend klein, das Laufwerk selbst kaum größer als ein Disc-Man. Die Steckerleiste paßt in den Modulschacht des Jaguar, das Gerät wird in die Aussparung auf der Konsolenoberseite gelegt: Damit CD-ROM-Besitzer den Aufsatz zwecks Modul-Spiel nicht extra abnehmen müssen, hat man hinter dem CD-Teller einen Modulschacht installiert. Optisch macht die neue Hardware dem Grundgerät Ehre, von innen zeigt sich das Laufwerk bescheiden. Die Klappe des winzigen Top-Laders läßt sich nur schwer schließen und öffnen, das wacklige Innenleben ist angesichts des günstigen Preises noch zu verschmerzen. Auseinandergefallen ist unser CD-ROM bisher nicht, über die Lebensdauer des Gehäuses kommen bei näherer Betrachtung allerdings Zweifel auf.

Während das Mega-CD die Leistung der Grund-Hardware mit zusätzlichen Prozessoren steigert, versteht sich das Jaguar-CD-ROM nur als Laufwerk: Euer Neukauf enthält weder Co-Prozessoren noch Zusatz-Chips, statt dessen verläßt sich Atari auf das speichergewaltige CD-Medium. Für gerenderte Sequenzen und FMV-Intros griff man auf das bereits durch Saturn und 3DO bewährte Cinepak-Verfahren zurück. True-Color-Intros mit flotten Kameraschwenks sind kein Problem, mit der Auflösung von Sonys Motion-JPEG-Verfahren kann Cinepak allerdings nicht konkurrieren.

Für das Abspielen

Techno-Freaks genießen den "Tempest 2000"-Soundtrack mit Jeff Minters schizophrener "Light Machine".

Langweiliges Rumgebolze: Die Flugzeuge sind als einzige Gegner in Bewegung.

Gerenderte Flugzeuge im FMV-Intro: Die Videoqualität überzeugt, die Präsentation ist lasch.

Ihr selektiert Euer Flugzeugmodell und stellt die Waffen zusammen

Hindernisse wie Häuser oder Berge entpuppen sich schnell als zweidimensionale Kulissen.

JAGUAR

BLUE LIGHTNING

Atari-Fans kennen die Flugzeug-Ballerei "Blue Lightning" vom Lynx. Wieder düst Ihr aus klassischer "Afterburner"-Perspektive über feindliches Action-Terrain und bombardiert Flugzeuge oder Panzer. Im Gegensatz zum technisch soliden Handheld-Shooter gibt's kaum Verbesserungen: Die unbeweglichen Gegnersprites sind genauso zweidimensional wie Häuser oder Hügel, rangezoomte Kulissen erinnern mit grober Auflösung an VCS-Klassiker. Auftragswahl und Mission-Briefing sind stimmungsvolle Ergänzungen, haben aber kaum Einfluß aufs Spielgeschehen. Gegnerformationen sind den Entwicklern genauso unbekannt wie Level-Design: Ihr fliegt stur geradeaus und bombardiert statische Panzer-Schwadrone oder schießt verpixelte Düsenjäger aus ihrer festgelegten Flugbahn. CD-gerecht sind lediglich die rockigen Audio-Tracks und ein dröges Render-Intro. Optisch und spielerisch gehört "Blue Lightning" in die unterste Schublade, als CD-Debüt ist der Titel eine Frechheit. Wer mit dem Jaguar-Aufsatz liebäugelt, wartet mit dem Kauf: Bis interessante Spiele erscheinen, dient das CD-ROM nur als Dekoration, die Blue Lightning" landet im Archiv.

ab 12 Jahren

HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR CD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ABC
GRAFIK	30 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	28 %

Katastrophaler „Afterburner"-Verschnitt ohne 3D-Objekte oder spielerische Finessen. Bruchlandung für das erste CD-Spiel.

Aus der Ego-Perspektive verliert der Pilot vollends die Kontrolle (oben).

von Audio-CDs entwickelte Atari eine schrille "Light Machine": Ihr legt die "Tempest 2000"-CD ein und bewundert Kaleidoskop-ähnliche Farbverläufe. Neben unterschiedlichen "Light Machine"-Mustern offeriert das sterile Audio-Menü dieselben Funktionen wie ein konventioneller CD-Player.

Der erste Eindruck des CD-Neulings ist zwiespältig. Einerseits ist der Aufsatz günstig, andererseits liegt ein mangelhaftes Software-Paket bei. Bleibt nur zu hoffen, daß sich der angeschlagene Entwickler kostenintensive Eigenproduktionen noch leisten kann. Umsetzungen populärer PC-Hits wie "Magic Carpet" verlocken zum Kauf, aber auf Dauer werden sich die Konsolen-Abnehmer nicht mit Computer-Kost zufriedengeben. Ohne interessante Exklusiv-Entwicklungen sieht es trotz interessanter Hardware und fairem Preis düster aus. Die nebenstehende Tabelle hilft mit den CD-Ankündigungen für das aktuelle Quartal bei der Kauf-Entscheidung. Für Jaguar-Fans ist das Double-Speed-CD-ROM eine lohnende Anschaffung, den Neukauf der umstrittenen Konsole rechtfertigt es bislang nicht: Wer noch keinen Jaguar besitzt, muß für den CD-Spaß immerhin 600 Mark hinblättern. Für denselben Preis gibts Saturn oder Playstation. *rb*



CD-SOFTWARE ZUR JAHRESWENDE

Titel	Hersteller	Genre	verfügbar ab
Highlander	Atari	Grafik-Adventure	Dezember
Hoverstrike	Atari	3D-Action	Dezember
Myst	Atari	Grafik-Adventure	Dezember
Soul Star	Core Design	3D-Action	Dezember
Battlemorph	Atari	3D-Action	Dezember
Baldies	Creative Edge	Puzzle	Dezember
F1 Racer	Teque	Rennspiel	Dezember
Robinson's Requiem	Silmarils	Rollenspiel	Dezember
Varuna's Forces	Atari	Action	Dezember

Eine "Myst"-Demo lieg bei.

Edle Renderoptik und knallharte Adventure-Puzzles.

"Iron Soldier 2" als vielversprechendes Exklusiv-Produkt.

Kristalldrachen

Die unrasierte Ballerina bringt Euch Tanzschritte bei und fordert dann zum Wettanzen auf.

Als "Cat"apult-Munition verbraten die Drachen Katzen: Die arme Pussi schützt ihren Kopf mit einem Sturzhelm.

Der königliche Pizzabäcker ist für seine knusprigen Pizza-Böden berühmt, aber unglücklich: Der arme Drache ist stumm!

3DO-Spezialist Crystal Dynamics gibt sein Adventure-Debüt auf dem Saturn: "Blazing Dragons" ist ein Märchenadventure in PC-Tradition und entführt Euch ins Königreich der Drachen.



Die schmierige Trutzburg der Menschen: Der fiese Monarch will die Drachen um ihre Schätze erleichtern.

Schauergeschichten beschreiben den Drachen als blutrünstiges Monster. Lieblingsbeschäftigung der feisten Grünlinge: Burgfräulein entführen, Blechdosen flambieren und Schätze horten. Das Crystal-Dynamics-Adventure "Blazing Dragons" verrät die Wahrheit über die verkannten Reptilien: Der gemeine Drache ist grün, sechsbeinig, kaum größer als ein Mensch und führt sein beschauliches Leben im Königreich Cavelot. Während die Menschenkönige finstere Ränke schmieden und den Lindwürmern ihre Vorräte (im Volksmund auch als Klunker bekannt) abluchsen wollen, geht der greise Drachenmonarch einem ruhigeren Hobby nach: Der König häkelt seit zweitausend Jahren Deckchen gegen den gefürchteten Drachen-Rheumatismus. Von den ewigen Scharmützeln gegen plündernde Menschen ermüdet, will Cavelots Herrscher zugunsten eines dynamischen Jungdrachens abdanken: Ein Turnier soll über die Thronfolge entscheiden, der Sieger gewinnt obendrein die Pranke der betörend grünen Drachenprinzessin.

Bevor Euer abenteuerlustiger Drache am Turnier teilnehmen darf, muß er seine ritterlichen Pflichten erfüllen: Das technische Know How des Reiches wurde in die Entwicklung des königlichen Nasen-Schneuzers investiert, nicht automatisierte Arbeiten (wie Geschirrspülen) verrichtet Euer Drachenjunker. Der Haken: Euer Held will sich nicht die Finger schmutzig machen. Ihr durchstöbert die Küche und probiert die Steuerung aus. Ihr wechselt in üblicher Adventure-Manier zwischen unterschiedlichen Symbolen und manövriert Eure Wunsch-Funktion über die Hintergrundoptik. Reagiert Euer Icon mit einer Animation, klickt Ihr das Objekt an. Funktioniert Eure Anweisung nicht, beschwert sich Euer Drache mit witzigen Audio-Kommentaren über eine unmögliche Aktion. Nach absolviertem Küchendienst macht Ihr einen Ausflug ins verträumte Drachendorf: Der königliche Bäcker jongliert einen Pizzaboden, im Theater fordert Euch ein vierschrötiger Mensch zum Tanzduell heraus. Außer der konventionellen Adventure-Steuerung trainiert Ihr Geschicklichkeitsübungen für das große Turnier: Ihr übt Euch mit einem Tafelritter im Fingerhakeln oder ladet ein "Cat"-apult mit Pussikatzen durch.

Optik und Fantasy-Ambiente von "Blazing Dragons" erinnern an das schräge "Disc World". Humorvolle Präsentation und ausgeklügelte Rätsel versprechen ein zünftiges Fantasy-Abenteuer. *rb*

Drachen Hort

Das Klischeebild des Drachen: Ein feistes Monstrum hockt auf einem Klunkerberg und wartet auf frisches Dosenfutter. "Blazing Dragons" klärt Euch auf: In Wahrheit sind die friedliebenden Drachen Vegetarier, Gold und Geschmeide werden zum Verzehr gehortet. Einem Drachen ohne Hort droht der Hungertod!

Gegenstände wie Mistgabel oder Karte verstaut Ihr im Lederbeutel am oberen Bildschirmrand.

Infos gefällig? Die holde Maid an der Information verrät den neuesten Dorfklatsch und verschenkt Landkarten.

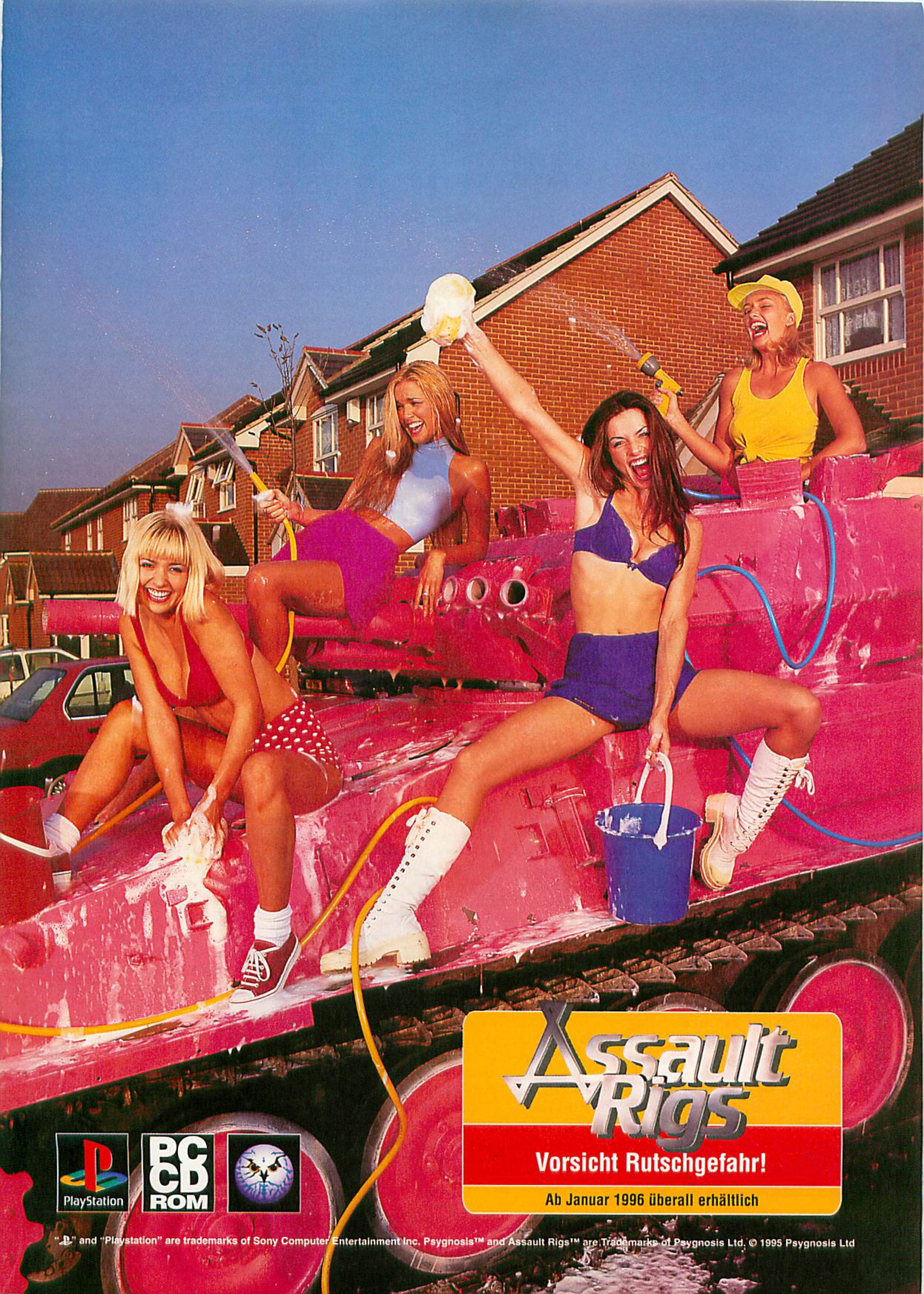
Im Standbildvorspann stellt Euch der Erzähler den greisen Drachenkönig und die Ritter des Tafelquadrats vor.



Kraftprobe: Ihr verhakt die Drachenklauen und hämmert auf Links- und Rechtstaste ein.



Teller-Turm zu Cavelot: Der erfinderisch Drache bastelt aus Wischmob und Teekessel eine Spülmaschine.


Assault Rigs
Vorsicht Rutschgefahr!
Ab Januar 1996 überall erhältlich
PlayStation
PC CD ROM
"" and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis™ and Assault Rigs™ are Trademarks of Psygnosis Ltd. © 1995 Psygnosis Ltd



TALK SHOW

name: AXEL BIALKE

firma: BOMICO, LAGUNA, SUNFLOWERS
position: GENERAL MANAGER

Als General Manger koordiniert Axel Bialke u.a. die Japan- und Nintendo-Geschäfte der deutschen Distributions- und Publishing-Firmen Bomico, Laguna und Sunflowers. Davor war der Informatiker und Japanologe (der seine ersten Fernostkontakte Anfang der 80er Jahre knüpfte) beim "Bomberman"- und "Bonk"-Erfinder Hudson angestellt. Im Auftrag der japanischen Software-Firma kehrte Bialke 1991 nach Deutschland zurück, um in Hamburg die Hudson-Europazentrale zu führen. Seine in dieser Zeit ausgebauten Kontakte zu japanischen Spieleherstellern bringt Bialke seit Anfang des Jahres in die Bomico-Gruppe ein. Der Erwerb einer Nintendo-Third-Party-Lizenz gehörte zu seinen ersten Handlungen und ist einmalig für eine deutsche Firma.

? Axel, Du hast lange für eine japanische Software-Firma gearbeitet und bist dann zu einem deutschen Unternehmen gewechselt. War das eine große Umstellung?

Bialke: Für mich war der Unterschied zwischen "japanisch" und "deutsch" nicht so groß, wie zwischen der Art der Firma: Hudson ist ein Publisher, Bomico hingegen ein Vertrieb. Als Publisher ist man Entwicklungs-orientiert, beim Vetrieb Bomico extrem Markt-orientiert.

? Bringst Du den Entwicklungs-orientierten Blick zu Bomico?

Bialke: Auf Neuentwicklungen hat das Einfluß und auch auf Lizenzen: Weil ich bei Hudson war, konnte ich sie bekommen, weil ich jetzt bei Bomico bin kann ich sie vermarkten. Das klappt nur in der Kombination: Mit reiner Marktkenntnis ist es schwer, die Kontakte aufzubauen und Firmen mit Entwicklungspotential zu erkennen. Andererseits muß man beurteilen können, welche Stückzahlen auf dem deutschen Markt abgesetzt werden. Auch **der direkte Marktzugriff eines Vetriebes ist wichtig. Dabei ist Deutschland nur ein Kerngebiet. Andere Länder bedienen wir direkt und indirekt.**

? Im Gegensatz zu Eurem Mitbewerber Rushware verlaßt Ihr Euch aber nicht auf ausländische Töchter mit Personal vor Ort?

Bialke: Rushware baut auf eine andere Konstellation. Man kann sich darüber streiten, welche richtig ist. Wir sind und bleiben ein deutscher Distributor. Dazu kommt – wie der Japaner sagt – ein "plus Alpha", und zwar die Publisher- und Lizensierungs-Komponente. Im März wurde Laguna offizieller Nintendo-Lizenznehmer. Das bekommt der Spieler jetzt zu spüren: Wir bringen aktuelle Teile der "Mega Man"-Serie, " Breath of Fire 2" und "Final Fight 3", außerdem "Mickey & Minnie", sowie die Capcom-Spiele nach Marvel-Comic-Vorlagen. Acht Spiele, sechs davon unter dem Laguna-Label.

? "Breath of Fire" ist ein 24 MBit-Spiel mit Batterie und massig japanischem bzw. englischem Text. Wird das nicht ein bißchen teuer?

Bialke: Wir werden's wohl nicht ins Deutsche übersetzen, denn dann würde es sich auf keinen Fall rechnen. Durch den englischen Text ist der Kreis natürlich etwas eingeschränkt.

? Bedeutet das nicht einen Rückschritt? Auf dem PC-Sektor ist Bomico doch für exzellente Übersetzungen bekannt.

Bialke: Das ist ein reines Rechenexempel: Bei "BoF 2" hätte Capcom in die Lokalisierung investieren müssen. 24 MBit und Batterie ließen kaum Spielraum. Mit einer Übersetzung hätte sich das auch bei gutem Verkauf nicht mehr gerechnet.

? Ist das angeführte Capcom-Line-Up der Beginn einer langfristigen Partnerschaft? Und wo sind die Saturn- und Playstation-Spiele?

Bialke: Ja, die Partnerschaft ist langfristig angelegt, denn Japaner denken selten kurzfristig. Capcom war der Einstieg in unsere Politik, kein reiner Distributor zu sein, sondern – dank unserer Nintendo-Lizenz – Spiele für den deutschen Markt zu lizensieren. In Bezug auf 32-Bit-Titel verhandeln wir weiterhin mit Capcom.

? Wollt Ihr den Status als Lizenznehmer auch für In-House-Entwicklungen nützen?

Bialke: Ja. Bei attraktiven Lizenzen wollen wir das technische Know-How von Sunflowers nutzen. Z.B. für Game-Boy-Software, die sich auch im nächsten Jahr noch gut verkaufen wird. Bisher gibt es bei der Handheld-Software keinerlei Over-Stocks. Was Saturn- und Playstation angeht, wollen wir abwarten wie sich der Markt entwickelt.

? Wieso habt Ihr die Maxis-Strategiespiele wieder aus Eurem Programm gestrichen?

Bialke: Wir haben das Vorkaufsrecht, im Augenblick sehe ich die "Sim"-Spiele aber nicht als optimale 32-Bit-Produkte. Ein Strategiespiel spricht momentan nicht den typischen Saturn-Besitzer an, der sich die Konsole wegen "VF" und "Daytona" gekauft hat. Außerdem definiert sich der Saturn durch seine Stückzahlen. Wenn wir die Maxis-Spiele bringen, wollen wir's richtig machen, und dafür ist der Markt noch zu klein. Auch die Playstation sehe ich im Augenblick noch nicht im Simulations- oder Rollenspielbereich. 32-Bit ist ein Freakmarkt und für Maxis-Spiele noch nicht reif. (...) Dafür stehen wir mit Taito in Verhandlung.

? Ist es für japanische Firmen schwieriger, mit dem Ultra-64-Hersteller Nintendo zusammenzuarbeiten als mit Sony?

Bialke: Mit Sony zusammenzuarbeiten, ist nicht einfach: Sony bestimmt die Anzahl der Einheiten und macht die gesamte Distribution für sämtliche Lizenznehmer in Japan. Das ist kein angenehmes Arbeiten: Sony hat eine noch wesentlich größere Kontrolle über die Third-Party-Software als Nintendo jemals beanspruchte.
In Japan hat Sony auch eine andere Zielgruppe und nützt andere Vertriebswege. Der Spielzeughandel, über den Nintendo verkauft, wird von Sony z. B. nicht bedient. Die Playstation-Käufer sind im Durchschnitt 19 Jahre alt.

? Ist diese Zielgruppe nicht auch für das Ultra 64 interessant?

Bialke: Nein! Nintendo wird niemals in diese Altersgruppe gehen. Die jungen Erwachsenen wird Nintendo zwar mitnehmen, die Zielgruppe ist jedoch in jedem Fall jünger.

? Soll das heißen, daß Videospiele im Gegensatz zu anderen Medien auf Kinder fixiert bleiben?

Bialke: In einem Jahr sehe ich in der Altersgruppe von acht bis 16 komplett Nintendo mit Game Boy und Ultra 64, in der Altersgruppe von 17 bis 20 die Playstation. Parallel zu dieser Altersschicht und darüber hinaus den PC. Ich glaube, daß sich die Situation, die vor Jahren in Japan mit Mega Drive und PC-Engine auftrat, wiederholt. Beide Systeme haben sich jeweils drei Millionen Mal, also ganz gut, verkauft. Das entspricht Playstation und Saturn, die bislang rund eine Million Konsolen, bis Ende 1996 vielleicht je zwei Millionen Einheiten abgesetzt haben. Doch selbst dann haben Playstation & Saturn noch nicht einmal das eingeholt, was Mega Drive und PC-Engine hatten. Und dann kam das Super Nintendo, der Marktanteil der PC-Engine sank auf 1,2 Prozent, der des Mega Drives noch darunter. Nach der Super-NES-Einführung gab's den totalen Einbruch. Das wird sich wohl wiederholen.

? Trotz überlegener Hardware-Leistung & einfacher Bedienung können Saturn und Playstation dem PC keinen Spielekunden wegnehmen?

Bialke: Packard-Bell, NEC und Compaq bringen 1996 eine standardisierte 3D-Grafikkarte mit Playstation-Leistung in Japan heraus, Firmen wie Capcom entwickeln dafür Spiele. Mit einem so leistungsfähigen PC, der dazu noch wesentlich flexibler ist, hat die Altersgruppe über 18 kaum Grund, eine Playstation zu kaufen.
Die 32-Bit-Konsolen verkaufen sich aufgrund der Zurückhaltung von Nintendo. Aber *im Moment*, wo das Ultra 64 erscheint und es den PC-3D-Standard gibt, werden beide einen sehr schweren Stand haben. Ich bin gespannt, welche Marketingstrategien Sega und Sony dann aus dem Hut zaubern.

? Du hältst eine reine Spielemaschine in der Preisregion von 450 bis 600 Mark also für eine Schnapsidee?

Bialke: Im Augenblick nicht. Doch das, was in den Aufbau der gigantischen Organisation investiert wurde, muß sich für Sony irgendwann rechnen. Zur Zeit wird nichts verdient. Und in dem Moment, wo sich's rentieren soll, also 1996, da kommen die wahren Gegner, Ultra 64 und der neue PC-Standard. Die Schlußfolgerung für Laguna: Jetzt und im nächsten Jahr können wir Playstation-Spiele verkaufen, aber 1997 werden wir umso besser Ultra-64-Software absetzen.

Der erste deutsche Videospiel-Publisher: Laguna lizensierte "Breath of Fire 2" und andere Capcom-Spiele.

BOMICO Entertainment Software — Seit den 80er Jahren eine der wichtigsten Vetriebsfirmen für Spiele und Multimedia u.a. von Maxis (USA, Strategiespiel-Hersteller), Europress (GB, Verlag und Softwarehaus), Broderbund (USA, Edutainment-Marktführer) und des französischen Medienriesen Matra-Hachette.

Entwicklungs-Firma mit Schwerpunkt auf massgeschneiderte Produkte für den deutschen Markt. Rund 30 Leute arbeiten unter Arne Peters und Michael Hengst an Lokalisierung, Übersetzung und In-House-Programmierung.





Die Videospiel-Schwester von Bomico. Spiele für NES, Game Boy und Super Nintendo; mit "Raiden" für die Playstation erfolgte der Einstieg im 32-Bit-Markt.
Weitere Titel für Playstation und Saturn (u.a. von Ocean und Activision) folgen.



Halleluja! Frohlocket und jubilieret! Rechtzeitig zu X-Mas gibt es den SEGA SATURN, die ultimative High-End-Entertainment-Maschine, für nur DM 649,–. Halleluja! Mit 30 original Sega-Spielen und den Supertiteln Virtua Fighter2, Sega Rally sowie Virtua Cop und demnächst über **150** weiteren irren Games bis 1996 ist unbegrenzter Spielspaß garantiert. Halleluja! Der SEGA SATURN ist außerdem als einziger mit MPEG-Karte für **Video-CDs** aufrüstbar und spielt Audio- sowie Photo-CDs in digitaler Qualität ab. Halleluja! Und frohes Fest.

SEGA

the GAME is NEVER Over.

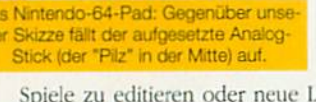
NEWS

Nintendo im Netz



Netscape, Software-Hersteller und Erfinder des gleichnamigen WWW-Browsers, wagte sich im Sommer an die Börse, hatte bis dahin aber noch keinen Pfennig verdient. Trotzdem verdoppelte sich der Aktienkurs noch am Tag der Einführung und machte den Netscape-Manager Jim Clark über Nacht um eine zehnstellige Dollarsumme reicher. Eine Sensation, bedenkt man, daß die meisten Insider skeptisch waren, als Clark seine Firma Silicon Graphics vor rund zwei Jahren verließ, um im Internet Geld zu verdienen. Momentan erblicken Millionen von Online-Surfern täglich das Netscape-Logo (mit dem übrigens dieser Text beginnt), die begehrte Software liegt im Internet bereit und steht zum kostenlosen Download bereit.

Ende Oktober erkor Nintendo Netscape zum Partner für zukünftige Online-Aktivitäten aus. Netscape soll Software für einen Nintendo-64 (ehemals "Ultra 64")-Service entwickeln, der es den Spielern erlaubt, ihre Spiele zu editieren oder neue Levels, Helden und Bösewichte zu laden. Das Gerücht, Nintendo plane als alternatives Speichermedium ein Festplatten-ähnliches Gerät, erhält durch diese Meldung wieder an Aktualität. Näheres dazu in unserem Bericht von der Shoshinkai-Messe in der nächsten Ausgabe.



Das Nintendo-64-Pad: Gegenüber unserer Skizze fällt der aufgesetzte Analog-Stick (der "Pilz" in der Mitte) auf.

Nintendo-64-Online mit Netscape-Software – ab 1996 in Japan.

Ähnlich wie im Fall des erfolgreichen St.Giga-Services für das Super Nintendo wird Nintendo Japan als Testmarkt benutzen, bevor auch amerikanische Spieler in den Genuß des Nintendo-64-Online-Dienstes kommen. Für Nintendo trägt der Deal mit Netscape bereits Früchte: Der Nachrichtendienst Reuter meldete, daß die Nintendo-Aktie die 8000-Yen-Hürde genommen und damit seinen Höchststand seit 1993 erreicht hat. *wi*

Der Tag nach Tekken: Die Playstation-Veröffentlichung von "Tekken 2" steht noch aus und schon arbeitet Namco am Prügelspiel "Soul Edge". Die martialische Schwert & Säbel-Prügelei sieht atemberaubend aus und erscheint zunächst als Spielautomat.

Shoot'em-Up-Neuauflage: Konami hat in Japan den Vertikal-Scroller "Salamander 2" vorgestellt. Der "Gradius"-Ableger setzt auf traditionelle Werte und läßt die Herzen aller Ballerfans höher schlagen. Heimumsetzungen sind eher unwahrscheinlich.

Fortsetzung folgt: Unser Grübelspiel des Jahres, "Puzzle Bobble" von Taito, wird in der Spielhalle mit einem zweiten Teil gewürdigt, der hoffentlich auch für die 32-Bitter umgesetzt wird. Das Original gibt's nur für Neo Geo und Super NES.

SNK in Saturn-Umlaufbahn: Der Neo-Geo-Erfinder wird einige seiner Hits (u.a. "King of Fighters 95" & "Fatal Fury 3") für den Saturn adaptieren.

Sunsoft-Pad

Software-Produzent Sunsoft wagt sich auf den Zubehör-Markt: Neben den üblichen Symbol-Buttons der Playstation entdeckt Ihr ein traditionelles Steuerkreuz. Action-Spieler nutzen Slow-Motion- und Dauerfeuer-Funktion, Prügel-Freaks programmieren ihre Specials: Ihr gebt bis zu drei Button-Belegungen ein und ruft die Kombination per Kopfdruck wieder auf. *rb*

Sunstation-Pad von Sunsoft/Laguna für rund 60 Mark.

HANDHELD



Mickey Mouse 5

Titelheld Micky hüpft durch spartanische Burgverliese und verwandelt Kristalle in Extras oder gefangene Freunde. Das dröge Sammelprinzip wurde schludrig umgesetzt, die lieblose Präsentation lockt nicht mal Disney-Sammler. Bislang schwächstes Micky-Maus-Modul.

Hersteller
Kemco
Spieler
1
System
Game Boy
Wertung
★★



Street Fighter 2

Für geübte Straßenkämpfer das ideale Modul für unterwegs: Steuerung und Geschwindigkeit sind fabelhaft, taktische Manöver bestimmen den Kampf. Schlagen Anfänger jedoch unkontrolliert um sich, kommt Ruckelchaos auf. Auf dem Super GB prügelt Ihr Euch übrigens zu zweit mit einem Modul.

Hersteller
Nintendo
Spieler
1 bis 2
System
Super GB
Wertung
★★★





Asteroids & Missile Command

Im Gegensatz zu "Galaga & Galaxian" wurden diese beiden Oldies nicht neu entwickelt, sondern basieren auf Accolades betagten Game-Boy-Adaptionen. Die Spiele kamen vor gut zwei Jahren separat auf den Markt und wurden nun auf Super-GB-Optiken getrimmt und zum Doppelpack zusammengefaßt. Auf den Spielspaß hatte die Farbkur kaum Auswirkungen, als Rahmen seht Ihr dafür das Original-Automatengehäuse. Beide Titel wurden solide umgesetzt, versprühen aber nicht den zeitlosen Charme eines "Galaga". Nostalgiker freuen sich über das Revival, normale Game-Boy-Spieler schrecken vor dem simplen Geballer zurück. Mehr in unserem Classic-Special ab Seite 86.

Hersteller
Nintendo
Spieler
1
System
Super GB-
Wertung
★★★



Tetris 2

In der MAN!AC 7/94 hatten wir "Tetris 2" bereits getestet: Die neue Fassung bietet zwar Super-Game-Boy-Optiken, aber spielerisch keine Unterschiede. Aus der einstmals genial-simplen Knobelei wurde ein etwas zu komplizierter "Columns"-Verschnitt ohne das Suchtpotential des Original-"Tetris".

Hersteller
Nintendo
Spieler
1 bis 2
System
Super GB
Wertung
★★★



Schlankheitskur fürs 3DO

Wer mit dem Preis des 3DO zu kämpfen hat, dem bietet Goldstar Anfang Januar eine günstige Alternative: Das Goldstar-3DO, Modell GDO 203P, soll rund 100 Mark weniger als das 600 Mark schwere GDO 202P kosten. Rezept der Abmagerungskur: Der Anschluß für die MPEG-Erweiterung wurde wegrationalisiert, das Gerät selber zum platzsparenden Toplader umfunktioniert. Die fehlende Multimedia-Option ist für den Videospielpuristen verschmerzbar, zumal die umstrittene MPEG-Technik nicht zukunftsweisend ist.


Das neue Goldstar-3DO überrascht mit günstigem Preis, verzichtet dafür aber auf einen Anschluß für MPEG-Karten.

3DO GDO 203P von Goldstar ohne MPEG-Anschluß für ca. 500 DM ab Januar.

Die Nachteile des Topladers liegen auf der Hand: Das CD-Laufwerk wird schnell zum Staubfänger und ist anfälliger für Fehler in der Laser-Justierung. Interessenten verzeihen die Qualitätseinbuße dennoch: Saturn- und Playstation sind ebenfalls Toplader, durch das handlichere Outfit paßt sich das neue 3DO dem aktuellen Konsolen-Design an und verläßt die zwielichtige Multimedia-Gruft. Der Preis von rund 500 Mark wird der Hardware des 32-Bit-Pioniers gerecht: Wer auf PC-typische Software steht, erhält eine preisgünstige Alternative zu Playstation und Saturn. Wie zukunftsicher die 3DO-Technologie ist, erweist sich spätestens nach der Veröffentlichung des Nachfolgers "M2", für den bereits Spectrum Holobyte und andere Hersteller entwickeln: Medien-Riese Matsushita zahlte 100 Millionen Dollar für die M2-Rechte und wird die ersten Geräte fertigen. Derzeit verhandelt Matsushita mit weiteren (Sub-)-Lizenznehmern: Das monströse Budget der Firma soll M2 den Durchbruch ermöglichen und Projekte wie Spielhallen-Automaten auf M2-Basis gewährleisten. Außer den Entwicklungssets gingen MPEG1- und MPEG2-Decoder sowie sämtliche Software-Tools an Matsushita. Die Japaner setzen augenscheinlich große Hoffnungen in die 64-Bit-Hardware. *rb*

Intergalaktisch

Saturn-Bewohner mit Import-Vorliebe beklagen Kompatibilitätsprobleme. Das "Pro Action Replay" von Dataflash leistet Abhilfe: Wie der normale Dataflash-Adapter wird das Action-Replay in den Modulschacht gesteckt und macht die drei Saturn-Normen kompatibel. Cheat-Freunde wählen per Menü Codes zu den aktuellen Saturn-Hits an und selektieren Cheat-Funktionen wie Unverwundbarkeit oder unendliche Leben. Strategiespieler und Rollenspiel-Fans freuen sich über zusätzliches Backup-RAM: Komplexe Strategie-Scharmützel belegen fast den kompletten Systemspeicher von 520 Blöcken, das Action Replay bietet alternativ den 16fachen Speicherplatz. Titel wie "Virtua Fighter 2" fragen vor Spielbeginn nach dem gewünschten Speichermedium, andernfalls kopiert Ihr Eure Spielstände vom integrierten Backup-Memory auf die Cartridge.



Pro Action Replay-Adapter von Dataflash

Ist der Modulspeicher erschöpft, löscht Ihr Eure Erungenschaften oder wartet auf den geplanten PC-Link: Das Replay wird über einen Stecker an der Moduloberseite mit Eurem PC vernetzt. Ihr kopiert Eure Spielstände auf die Festplatte oder knobelt über einen Editor eigene Cheats aus. *rb*

Revolution X

Für einen konventionellen Gamegun-Shooter braucht man einen guten Werbeträger: Rockband Aerosmith hat den kernigen "Revolution X"-Soundtrack eingespielt und liefert obendrein die Ballermotivation. Die Heavy-Metal-Sirenen wurden von einer fiesen Untergrund-Organisation entführt, die unermüdliche Roboterhorden gegen Euch ins Feld schickt. Ihr ballert in traditioneller Manier mit der Gamegun um Euch, entgegen den plastischen "Virtua Cop"-Sprites hat sich Hersteller Acclaim auf Digi-Optik verlassen. 3D-Zooms und Kameraschwenks führen Euch rasant durch Lagerhäuser, düstere Gassen und abgelegenes Fabrikgelände. Eure mechanischen Gegner springen über Tische und Mauern, lauern Euch hinter Säulen auf oder verbergen sich in verwinkelten Lagerhallen: Ihr wählt per Schuß die gewünschte Abzweigung und bleibt den Cyborg-Gangstern auf den Fersen. Habt Ihr alle Roboterschergen umgenietet, stellt sich der Obermotz zum finalen Duell: Ihr holt einen Hubschrauber vom Nachthimmel oder zielt auf einen futuristischen Gleiter. In den ersten Leveln ballert Ihr Euch durch eine gegnerüberlaufene Metropole, im letzten Abschnitt schießt Ihr die Besatzung eines Genforschungslabors über den Haufen: Auf elektrischen Stühlen hocken Mädels im Bikini, nach einem Schuß auf die Kontrollen laufen Eure Schützlinge eilig von dannen.


Ein Hubschrauber als Obermotz: Ihr zielt auf die Raketen


Nach ihrer Befreiung quietschen die Mädels verzückt.


Die bösen Buben verkrümeln sich hinter den Stahl-Pfeilern.


Der feige Endgegner rettet sich in sein Flugvehikel.



Im ersten Level stolpert Ihr durch schmierige Hinterhöfe und mischt zwielichtige Bars auf: Eure Gegner stürmen scharenweise aus der Deckung und lassen Euch kaum Zeit zum Zielen.

Revolution X, Acclaim, für Playstation, Saturn & Super NES, ab Frühjahr in Deutschland



Rise 2: Resurrection


Humanoides Roboter-Design für zünftige Nahkämpfe

Die miesen "Rise of the Robots"-Wertungen hat sich Entwickler Mirage zur Herzen genommen: Mit Spielerumfragen will man die Fortsetzung "Resurrection" publikumsgerechter gestalten, brachiale Special-Flut und 28 Blechköpfe sollen das flache Spieldesign des Vorgängers aufwerten. Neben der 18 Roboter starken Turnier-Clique gibt's zehn versteckte Charaktere: Ihr entdeckt neue Kämpfer oder schlüpft in die Stahl-Gamaschen der Endgegner. Außer 30 Grundmanövern und vier Special Moves überraschen die Cyborgs mit geheimen Super-Specials, Fatality-ähnlichen Termination-Moves und Projektilen: Euer Robi packt seine Wumme aus oder ballert mit integrierten Waffen um sich. Ob neue Manöver und 21 Render-Hintergründe für den miserablen Vorgänger entschädigen, erfahren wir im Februar.


Dreidimensionale Hintergründe im High-Tech-Look


Fury vs Storm: Samurai Fury kämpft mit Vipro-Katana.

Rise 2: Resurrection, Mirage, für Playstation und Saturn, Februar '96

Magic Knight: Ray-Earth

Der Kulleraugennachschub für den Saturn reißt nicht ab: Neben dem vielversprechenden "Mystaria" (in Japan "Riglord-Saga") und dem "Zelda"-Adventure "Shining Wisdom" soll im Frühjahr das Action-Adventure "Magic Knight: Ray-Earth" für den deutschen Markt umgesetzt werden. Ihr steuert bis zu drei Anime-Mädels durch eine zuckersüße Abenteuer-Landschaft und verliebt Euch in possierliche Kulleraugen-Sprites. Zünftige Anime-Sequenzen lockern das Spiel auf und vermitteln wichtige Infos, Informationsaustausch und Smalltalk stehen im Vordergrund. Über Hintergrund und Spielwelt sind sich die Designer noch nicht schlüssig. Fest steht, daß "Magic Knight" auch in unserer Zeit handeln soll. Wer auf goldige Manga-Girls steht, wartet ungeduldig auf den BRD-Release.

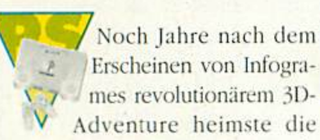

Videos zeigen Eure Mädchen in voller Nippon-Pracht


Die Bewohner laden zum obligatorischen RPG-Plausch.


Fans sind begeistert: Mädels, wohin das Auge reicht.

Magic Knight: Ray-Earth, Sega, Saturn, Frühjahr '96 in Deutschland

Alone in the Dark: Jack is back




Jack irrt durch den Garten und nietet Zombies um

Noch Jahre nach dem Erscheinen von Infogrames revolutionärem 3D-Adventure heimste die "Alone in the Dark"-Serie Lorbeeren ein. Bevor Erfinder Hubert Chardot mit seiner "Time Gate"-Reihe in neue Adventure-Sphären vordringt, setzen die Franzosen den zweiten und dritten Teil für Playstation und Saturn um: Ihr stöbert mit einer Polygonfigur durch Garten und Keller einer zerfallenen Spukvilla, mischt eklige Zombies auf und löst düstere Mysterien: Für den Hintergrund seiner Grusel-Serie ließ sich Hubert von Lieblingsautor Lovecraft inspirieren, die finsteren Machenschaften der bösen Buben hat der Abenteuer-Spezialist am morbiden "Cthulu"-Mythos orientiert. Entgegen dem ersten Teil wurden die Charaktere mit Texturen verziert und die Farbpalette der neuen Hardware angepaßt.


Schöner als Teil 1: Texturen anstatt nackter Polygone.


Der Herr im Anzug führt nichts Gutes im Schilde

Alone in the Dark 2, Infogrames, für Playstation und Saturn, zum Jahreswechsel

Firewall

Statt Regierungen lenken im Jahr 2500 sieben Megakonzerne unsere Geschicke. Das Gleichgewicht der Kräfte ist garantiert, bis sich plötzlich Mira 12, der Supercomputer der Miracom Corp, aus dem weltumspannenden Datennetz ausklinkt und mit einem Ultimatum droht: Hat Mira 12 nach 24 Stunden nicht die absolute Kontrolle über sämtliche Konzerne, pulverisiert der elektronische Amokläufer eine Weltstadt nach der anderen. Einzige Hoffnung: Der Erfinder von Mira hat sich dem Zugriff seiner Schöpfung entzogen und hütet lebenswichtige Infos. Der Haken: Der gute Mann hat sich in Zentralasien verschanzt, bis zu seiner Rettung müßt Ihr rasante 3D-Scharmützel überstehen, Puzzles knacken und auf einer Cyberspace-Reise Miras Blockade durchbrechen: Den Firewall.


Ballerei über der Chinesischen Mauer: Mira 12 ruft.


Die Action-Level sollen auch Eure grauen Zellen fordern


Im Cyberspace: Ihr bekämpft Virus-Programme.

Firewall, Goldstar, 3DO, zum Jahreswechsel in Deutschland

Die bes

75%

SATURN 73,5%

3DO 69%

SN 68%

32X 66%

66,5%

CD 63%

JAGUAR 63%

CD-I 61%

NG 71%

SPIELSPASS-DURCHSCHNITT

Auf welcher Konsole tummeln sich die Hits, wo herrscht Mittelmaß vor? Der Wertungsdurchschnitt errechnet sich aus allen getesteten Spielen der letzten zwölf Monate. Die Tests dieser MAN!AC konnten in die Grafiken auf dieser Seite nicht mehr einbezogen werden.

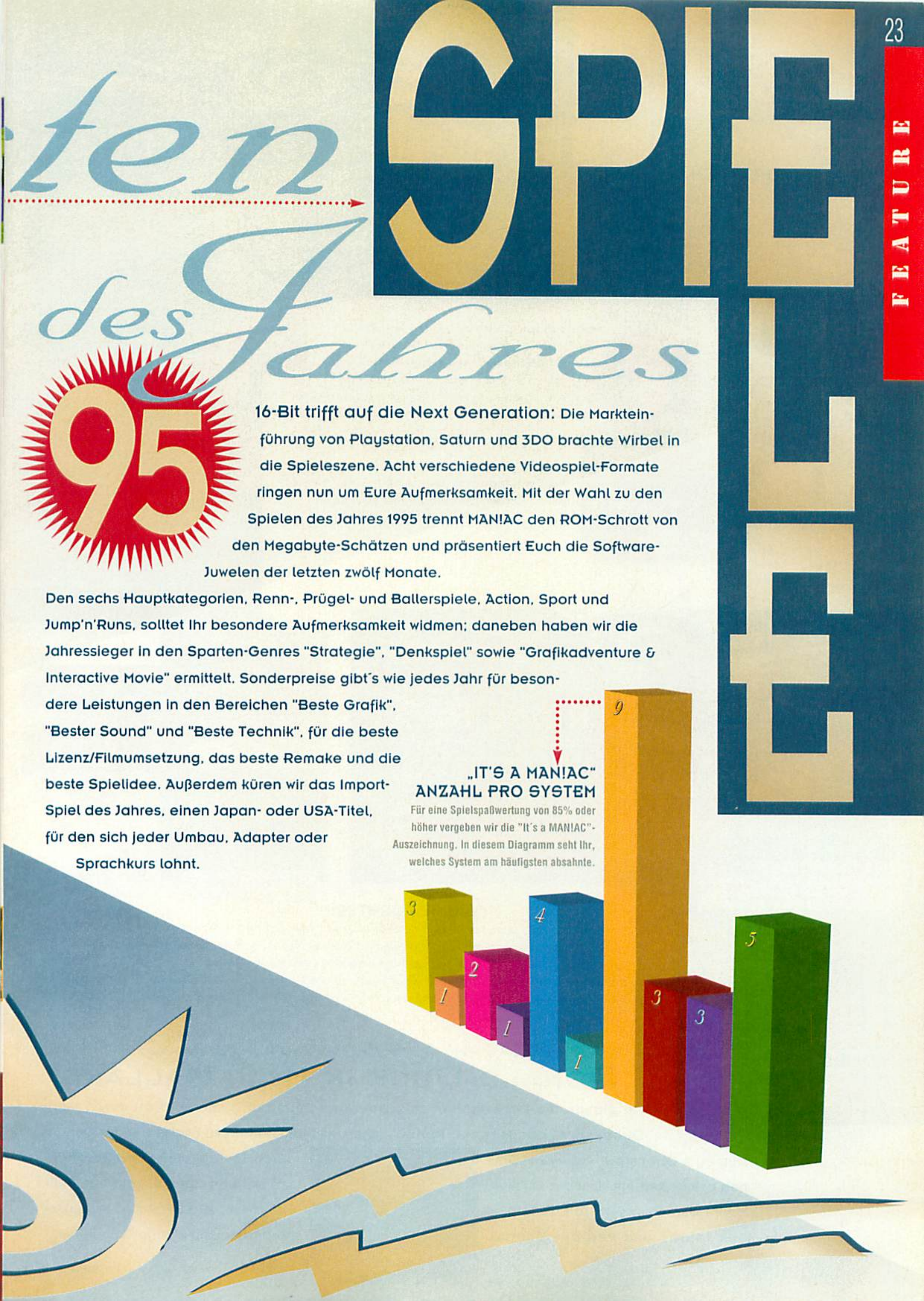
ANZAHL DER GETESTETEN SPIELE

Wer nicht nur Wert auf Qualität, sondern auch auf Quantität legt, studiert nebenstehendes Tortendiagramm: Alle in diesem Jahr getesteten Spiele, fein säuberlich nach Systemen aufgeschlüsselt.

Die besten Spiele des Jahres 95

16-Bit trifft auf die Next Generation: Die Markteinführung von Playstation, Saturn und 3DO brachte Wirbel in die Spieleszene. Acht verschiedene Videospiel-Formate ringen nun um Eure Aufmerksamkeit. Mit der Wahl zu den Spielen des Jahres 1995 trennt MAN!AC den ROM-Schrott von den Megabyte-Schätzen und präsentiert Euch die Software-Juwelen der letzten zwölf Monate.

Den sechs Hauptkategorien, Renn-, Prügel- und Ballerspiele, Action, Sport und Jump'n'Runs, solltet Ihr besondere Aufmerksamkeit widmen; daneben haben wir die Jahressieger in den Sparten-Genres "Strategie", "Denkspiel" sowie "Grafikadventure & Interactive Movie" ermittelt. Sonderpreise gibt´s wie jedes Jahr für besondere Leistungen in den Bereichen "Beste Grafik", "Bester Sound" und "Beste Technik", für die beste Lizenz/Filmumsetzung, das beste Remake und die beste Spielidee. Außerdem küren wir das Import-Spiel des Jahres, einen Japan- oder USA-Titel, für den sich jeder Umbau, Adapter oder Sprachkurs lohnt.



„IT'S A MAN!AC" ANZAHL PRO SYSTEM

Für eine Spielspaßwertung von 85% oder höher vergeben wir die "It´s a MAN!AC"-Auszeichnung. In diesem Diagramm seht Ihr, welches System am häufigsten absahnte.



Sportspiele

Int. Superstar Soccer Deluxe

HEINRICH LENHARDT

„Meine persönlichen Lieblinge"

Konami: Seit EA demonstrierte, daß man sich mit Fußball dumm und dämlich verdient, wirft jede Programmier-Klitsche eine Kicker-Variante auf den Markt. Ein Überraschungshit von Konami läßt sie alle wie ein Absteiger aussehen. Die Deluxe-Inkarnation von "International Superstar Soccer" ist befriedigender als ein Okocha-Solo. Auf dem ollen Super NES haben die Japaner eine perfekte Mischung aus Spielbarkeit, Steuerungsanspruch, Realitätsnähe und Spannung hinbekommen. Die Sprites spurten besser als alle 32-Bit-Kicker. Vier-Spieler-Modus, Strategie-Finessen und einstellbare Schwierigkeitsgrade garantieren monatelangen Spielspaß.



Torlawine und WM-Spannung: Konamis "International Superstar Soccer Deluxe" erscheint bald auch fürs Mega Drive.



1. "International Superstar Soccer Deluxe" von Konami.
2. "NHL '96" von Electronic Arts
3. "John Madden Football" von Electronic Arts

Vor ein paar Jahren empfing ich jedes Sportspiel mit dankbarem Gebet, doch 1995 machte mich die Neuheitenflut wählerisch: Die Weltherrschaft von EA Sports wurde durch Konamis "International Superstar Soccer Deluxe" verhindert. Doch bei Eishockey ("NHL '96"), Football ("John Madden") und Basketball ("NBA Live") regieren die Amerikaner. Die ersten 32-Bit-Sportspiele konnten mich hingegen nur kurzzeitig fesseln – wenige erreichten gereiften 16-Bit-Spielspaß.

Rennspiele

Ridge Racer

Festhalten! Bislang kann kein Rennspiel die "Ridge Racer" schlagen. Die Umsetzung rast exklusiv für die Playstation.

Namco: Er kam, gab einmal kräftig Gas und siegte: Zur Freude aller schöngeistigen Turbo-Freaks debütierte die Playstation mit dem hochgezüchteten "Ridge Racer". Die Umsetzung des gleichnamigen Automaten verursachte durch Killer-Beschleunigung und gewagtes Kurvenverhalten Schwindelgefühle mit Suchtnachwirkung. "Nur eine Strecke!" war der einzige Vorwurf, den sich das Straßenrennen gefallen ließ. Da der Architekt aber eine mondäne Traumstadt schuf, mit Nacht- und Spiegelmodus streckte und Features wie Schanzen und Tunnels nicht vergaß, starten Joypad-Rennfahrer am liebsten in Monamco.



1. "Ridge Racer" von Namco
2. "Daytona USA" von Sega
3. "Micro Machines '96" von den Codemasters

„Meine persönlichen Lieblinge"



WINNIE FORSTER:

Auch bei mir röhrten Namcos "Ridge Racer"-Motoren, ein paar Runden mit dem Playstation-Hit versöhnen mit Winterreifen und dem tristen Münchner Verkehrsalltag. Auf den "Daytona"-Kursen habe ich ebenfalls viel Sprit verblasen. Obwohl grafisch drei Klassen hinter der Polygon-Pole-Position, bleibt Codemasters Schnauferl-Ralley "Micro Machines" als Multi-Player-Tumult ungeschlagen.

Beste Filmumsetzung:

Donald Duck in Maui Mallard

Wer glaubt, die Ducks hätten seit "Quackshot" ausgezockt, kennt Disney's Obererpel schlecht: Disney präsentiert mit "Donald Duck in Maui Mallard" das beste Lizenzspiel des Jahres und verpaßt Donald obendrein ein neues Image: Statt durch niedliche Unschuldswelten zu hopsen, wütet Donald durch Tempelruinen und Spukhäuser. Die bürzelgenau animierte Ente überrascht 16-Bit-Freunde mit einem zünftigen Jump'n'Shoot-Abenteuer.



Donald ballert sich durch das beste Lizenzspiel '95.

Beat'em Up

Virtua Fighter 2

Sega: Den Platz für das beste Prügelspiel besetzt Sega souverän mit dem 3D-Hammer "Virtua Fighter 2". Technisch ist der Titel mit revolutionärer Animation und gigantischer Hintergrundoptik über jegliche Konkurrenz erhaben, spielerische Innovationen wie Konterattacken und rund 700 Spezialmanöver garantieren ungehemmtes Prügelvergnügen. Selten bewies ein Beat'em-Up soviel Spieltiefe: Die intelligenten Specials werden in herkömmliche Kombos integriert und fordern taktisches Geschick. "Virtua Fighter 2" bleibt auch langfristig spannend, motivierend und überraschend. "Tekken" und "Toshinden" werden klar auf die Plätze verwiesen.



Mit der perfekten Umsetzung des Arcade-Knüllers "Virtua Fighter 2" lieferte Sega das definitive Prügelspiel des Jahres ab

ANDREAS KNAUF:

„Meine persönlichen Lieblinge"

1. "Virtua Fighter 2 von Sega
2. "Battle Arena Toshinden" von Takara
3. "King of Fighters '95" von SNK

Polygone oder Bitmaps? Auch Prügelspieler stellten sich 1995 diese Frage. Dank neuer Hardware-Power gewannen die Polygon-Newcomer das Duell gegen die angestaubten Bitmap-Prügler. Obwohl SNK mit "King of Fighters '95" die Sprite- und Scroll-Technik zur Reife führte, betrete ich lieber die zoomenden Matten und Arenen von "Battle Arena Toshinden" und Segas "Virtua Fighter 2".

Bestes Remake:

Galaga & Galaxian

Den Preis für das beste Remake wollte sich Nintendo nicht entgehen lassen und entstaubte 1995 ein halbes Dutzend Klassiker. Die angenehmste Überraschung war ein Namco-Doppelpack: "Galaxian" hat nur noch einen sanften Nostalgiewert, doch die tückischen "Galaga"-Aliens faszinieren uns auch heute.

Galactic Dancing: "Galaga"-Remake für Nintendos Super Game Boy



Weltraum-Expedition auf drei CDs: "Daedalus Encounter" für das 3DO.

Beste Filmsequenzen:

The Daedalus Encounter

Lag's an der kakaobraunen Haut der US-Aktrice Tia Carrere oder doch an vorzüglicher Cinepak-Datenkompression? Bei der Wahl des besten Einsatzes herkömmlicher Filmtechnik stimmten die MANIACs einhellig für das Panasonic-Abenteuer – Mark "WC 3" Hamill hat das Nachsehen.

Action & Shoot'em Up

Parodius

Konami: Obwohl die Konkurrenz, hochgezüchtete Polygon- und FMV-Titel, bereits aus allen Rohren ballert, können klassische Scroller 1995 noch triumphieren. Doch weder das vertikale "Raiden" noch die Horizontal-Persiflage "Parodius" verhindern langfristig den Rückzug der "flachen" Sprites. Nützen wir Konamis Doppelpack mit zwei der originellsten Ballerspiele aller Zeiten, um vom Genre Abschied zu nehmen. Denn bis bildschirmhohe Tänzerinnen, und Kampfpinguine aus dem 2D-Raum in die 3D-Welten fliegen, vergehen bestimmt noch Jahre.



Mikrokosmos der skurrilen Ideen: Das Bunny auf dem Torpedo ist nur eine von elf Helden-Figuren, die in...

..."Parodius" gegen Riesenfeinde fliegen. Da schwappt der Spielspaß über.

MARTIN GAKSCH:



„Meine persönlichen Lieblinge"

1. Novastorm von Sony Interactive
2. Pulstar von Aicom
3. Galactic Attack von Taito

Dank unglaublicher Dynamik, gigantischer Grafik und konkurrenzloser Atmosphäre gefiel mir 1995 "Novastorm" am besten. Als altmodischen Gegenpol bevorzuge ich den Neo-Geo-Horizontal-Scroller "Pulstar" und das Vertikal-Shoot'em-Up "Galactic Attack" für die Playstation – beide mit brillantem Level-Design. Knapp dahinter trifft "Virtua Cop" in mein Action-Herz.


liveperfekt
schnell
Gute Nachrichten für alle Fußball-Fans. Striker '96 ist da! Endlich können Sie geballte Fußball-Action auch auf Ihrer PlayStation genießen. Perfekt animierte Spieler, eine unglaublich schnelle 3D-Grafik, äußerst flüssige Kameraschwenks und drei verschiedene Stadionplätze mit unterschiedlichen Wetterbedingungen ermöglichen ein fast reales Fußballgefühl. Schönwetterfußballer können auch in die Halle ausweichen. Punktetabelle, Zuschauerchöre, Kameras und Action – legen Sie Ihre Ballerspiele beiseite und machen Sie sich bereit für ein neues Ballgefühl. Striker '96 – Ein Spiel, das besser ist als auf dem Rasen. Also: Nicht warten, sondern sofort spielen!
Das erste Fußballspiel für die PlayStation!
Striker
PlayStation
Rage Software
WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Striker '96 (c) 1995 Rage Software. All rights reserved. Published and distributed under exclusive licence from Rage Software by Warner Interactive Entertainment Limited. A Time Warner Company.



Jump 'n' Run

Yoshi's Island

Nintendo: Meister Miyamoto drückt dem Jump'n'Run-Genre erneut seinen Stempel auf und zaubert mit "Yoshi's Island" ein audiovisuelles Meisterwerk mit konkurrenzlosem Spielspaß-Koeffizienten. Die aufmüpfige 32-Bit-Konkurrenz von "Rayman" und "Clockwork Knight" bügelt das Design-Genie mit kompromißloser Detail-Versessenheit und brillanten Einfällen nieder.
Das Super Nintendo bleibt die erste Adresse für Hüpfspieler jeden Alters. Die Mario-Serie ist praktisch nicht zu übertreffen – bestenfalls vom Affen-Duo Donkey & Diddy Kong, ebenfalls fürs Super-NES.

Auf dem Rücken von Yoshi kämpft sich Mario durch riesige sechs Welten

Dank dem FX-Chip erleben wir in "Yoshi's Island" auch technische Finessen und die beste Grafik aller bisherigen Mario-Spiele.

Oliver Ehrle:

„Meine persönlichen Lieblinge"

1. "Diddy's Kong Quest" von Nintendo

2. "Super B.C. Kid" von Hudson

3. "Demon's Crest" von Capcom

In Sachen Jump'n'Run hatte bei mir das Super Nintendo die Nase vorn: Die Affen-Teamarbeit in "Diddy's Kong Quest" rettete jeden trüben Regenabend, der durchgedrehte Bonk (mal pixelklein, mal bildschirmgroß) stand schon als Import ganz oben auf meiner Liste. Sehne ich mich nach Hit-Points und Heldentaten, wandert Capcoms "Demon's Crest" in den Modulschacht.





Rätseln & Metzeln ohne langes Rumgelaber: Segas "Light Crusader".

Action-Adventure & Rollenspiel

Light Crusader

Sega: Im Gegensatz zu japanischen und amerikanischen Rollenspielern sitzen die Europäer wieder mal auf dem Trockenen. Weil dieses Jahr kein pures RPG erschien, haben wir Action-Adventures und Rollenspiele notgedrungen zusammengefaßt, der erste Preis geht mangels Konkurrenz an Segas Prädikats-Adventure "Light Crusader", mit dem der Nippon-Entwickler Treasure seinen seinen Einstieg ins Abenteuer-Genre zelebriert.
Wem es in der aufregenden Dungeon-Hatz an Hintergrundstory fehlt, hält sich an Squares USA-Entwicklung "Secret of Evermore", das ebenfalls in einer komplett deutschen Fassung vorliegt.



1. "Chrono Trigger" von Square Soft

2. "Phantasy Star 4" von Sega

3. "Secret of Evermore" von Square Soft

„Meine persönlichen Lieblinge"

Robert Bannert:

Als Rollenspiel-Fetischist der ersten Stunde hat mich insbesondere Squares USA-Import "Chrono Trigger" schlaflose Nächte gekostet: Der RPG-Hit hat das Genre revolutioniert. Knapp dahinter reiht sich der jüngste Teil der "Phantasy Star"-Reihe in meine Favoritenliste ein. Squares "Secret of Evermore" hat sich den dritten Platz in der Rangliste gesichert.

Bestes Importspiel:

Chrono Trigger

Wer auf taktische Schlachten, SFX-Zauberei und ausschweifende Nebenplots steht, der kommt um Squares Zeitreiseabenteuer "Chrono Trigger" nicht herum. Mit 92% schlägt das 32-MBit-Märchen alle "Langrissers" und "Final Fantasys" des Jahres. Eine perfekte Story, komfortable Menüs und imposante Technik beschämen die 32-Bit- und CD-ROM-Konkurrenz. Ein Muß für jeden RPG-Fan!

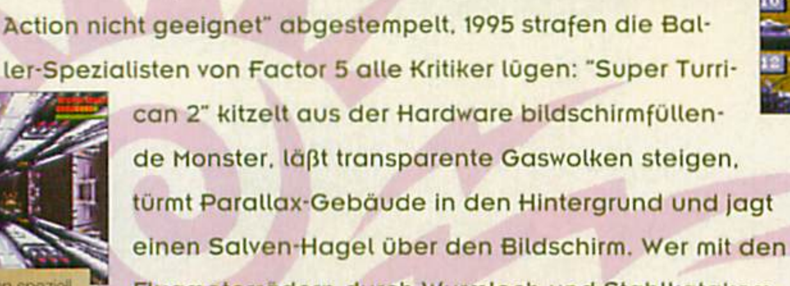


"Chrono Trigger" von Square Soft

Beste Technik:

SUPER TURRICAN 2

1992 wurde das Super Nintendo als "für Action nicht geeignet" abgestempelt. 1995 strafen die Baller-Spezialisten von Factor 5 alle Kritiker lügen: "Super Turrican 2" kitzelt aus der Hardware bildschirmfüllende Monster, läßt transparente Gaswolken steigen, türmt Parallax-Gebäude in den Hintergrund und jagt einen Salven-Hagel über den Bildschirm. Wer mit den Flugmotorrädern durch Wurmloch und Stahlkatakomben rast, überlegt sich den Kauf eines 32 Bitters.



Die "T2"-FX wurden speziell auf die Super NES-Hardware zugeschnitten.

Strategiespiele

PANZER GENERAL

3DO Mindscape: Trotz einfacher Hexfeldoptik und hartem Thema (Feldzüge 1939 bis 1945) schlägt diese PC-Umsetzung Strategie-Alternativen wie "Theme Park" und "X-COM" in Bezug auf Bedienungskomfort, Komplexität und Spannung. US-Historiker würden "Panzer General" spielen, deutsche Zeitgeschichtler wenden sich vor dem digitalen Blitzkrieg mit Grausen. Nur das 16-Bit-Vorbild "Advanced Military Commander" (Jahrgang 1992) kann Mindscapes CD-Offensive nicht schlagen.



35 ausgefeilte Hexfeld-Szenarios für 3DO-Feldherren. Eine Playstation-Umsetzung unseres "Strategiespiel des Jahres" ist geplant.

Interactive Movie

WING COMMANDER 3

Electronic Arts: 3D-Action und Full Motion Video – diese Kombination bereitet Videospielern meist Kopfschmerzen und Ladezeiten. Doch seit "Wing Commander 3" ist alles anders und Hollywood für Videospieler zum Greifen nah. Durch die Verwendung gerenderter Kulissen gehen Filmschnipsel nahtlos in Echtzeit-Action über, professionelle Schauspieler schnurren ihre Texte, dahinter säuseln die Schiffsaggregate oder donnert ein dramatischer Raumklang-Soundtrack. Dafür den digitalen Oscar.

Tollkühne Schauspieler in fliegenden Polygon-Kisten: "Wing Commander 3" auf dem 3DO.



Beste Grafik:

PANZER DRAGOON

Da es sich bei den Edel-Sprites von "Diddy´s Kong Quest" um eine recycelte Idee des letzten Jahres handelt, die Panzer-Drachen aber mit neuer 3D-Technik und frischem Fantasy-Design abheben, gebührt Sega der Preis der "Besten Grafik". Mit einem vielgliedrigen Drachen entschwebt Ihr durch Traum-Canyons und über Märchen-Seen, laßt Extras blitzen und Euren Blick rundum kreisen – zum Sterben schön!



Drachenflug in eine neue Grafikdimension: "Panzer Dragoon" auf dem Saturn.

Bester Sound:

RETURN FIRE

Während Winnie zu "Castlevania"-Symphonien aus dem Super-NES-Soundchip schunkelt, schwört der Rest auf authentische Klassik: Zum Granathagel von "Return Fire" klingen steinalte Schlager von "Wilhelm Tell" bis zum "Walkyrenritt" dramatisch wie vor 100 Jahren. Dolby-Surround-Codierung krönt das Vergnügen.

Denkspiele

PUZZLE BOBBLE

SN Taito: Bub und Bob, zwei Drachen aus dem Taito-Clan, stehen seit den 80er Jahren im Schatten ihrer Knobelkonkurrenten. Nach einer Anzahl Plattform-Kugeleien überrascht ihr Comeback durch neues Arrangement, die geschickte Verwendung geklauter Ideen, aber auch neuer Tüftel-Einfälle. Der bunte Neo-Geo-Automat ist toll, die Nintendo-Umsetzung gar noch besser.



Leuchtendes Ballspiel für Knobel-Fans: Taitos "Puzzle Bobble" für Neo Geo und Super Nintendo.









"...eines der abgefahrendsten Speile" Playtime

"...treibt jedem...vor Begeisterung die Tranen in die Augen..." Megafun

"..absolut geniale Crashorgien..." Video Games

"...hat beste Chancen, das heißeste Rennspiel aller Zeiten zu werden" Gamepro





Playstation-Version erhältlich bei: Sony Computer Entertainment, Lyoner Str. 26, 60528 Frankfurt/Main, Tel. 069-66543-125, Fax. 069-666-5004
PC CD-ROM Version erhältlich bei: Avalon Vertreibs GmbH, Magnolienweg 12, 63741 Aschaffenburg, Tel. 06021-840681, Fax. 06021-840692

MAN!AC Jahresinhalt 1995

Features, Reportagen & Schwerpunkt-Artikel

Titel	Ausgabe	Seite
Alle Spiele für Super Nintendo	9	75
Cyber Parade (Core Design)	9	12
Die besten Spiele '94	1	22
Dreamteam für Ultra 64	4	34
Flug ins Unbekannte (Star Trek)	5	74
Generationswechsel (S.T. Generations)	3	76
Hardcore (Core Design)	3	12
Im Zeichen der Playstation (Psygnosis)	5	16
Jahresinhalt 1994	1	30
Judgment Day (Playstation)	2	20
Kaiko auf dem Sprung	9	14
Konami-Power '96	8	64
Namco auf der Überholspur	3	8
Natural Born Heroes (Superhelden)	2	74
Neo-Geo: Zeit des Erwachens	9	16
Next Generation 1: Spiele-Neuheiten	6	31
Next Generation 2: Hersteller und Entwickler	7	33
Next Generation 3: Technik-Perspektiven	8	25
Next Generation 4: Die Software-Palette	9	27
Next Generation 5: Der finale Vergleich	11	33
Sega of Japan (Saturn)	5	10
Softgold auf 32-Bit Kurs	10	16
Sony auf dem Sprung	4	14
Spiele aus dem Jenseits	4	72
Zu Gast bei Neon-Software	5	20
Zwei Jahre MAN!AC	12	22

Spielevorstellungen & Previews

Spiel	System	Ausgabe	Seite
3D Lemmings	Playstation	6	6
Arc the Lad	Playstation	9	10
Attack of the Mutant Pinguins	Jaguar	11	24
Batman Forever	Super Nintendo Mega Drive	8	14
Breath of Fire 2	Super Nintendo	8	20
Chrono Trigger	Super Nintendo	5	14
Comix Zone	Mega Drive	6	12
Cyberbots	Automat	6	9
Defender	Jaguar	8	17
Demon's Crest	Super Nintendo	1	6
Dirt Racer	Super Nintendo	4	8
Donald Duck in Maulmallard	Mega Drive	11	28
Donkey Kong Country 2	Super Nintendo	8	12
Dungeon Explorer	Mega CD	6	20
Earthworm Jim 2	Super Nintendo Mega Drive	8	6
Heart of Darkness	PC CD	6	14
Im Schatten der gehörnten Ratte (Warhammer)	Playstation	12	18
International Superstar Soccer	Super Nintendo	2	14
Judge Dredd	Super Nintendo Mega Drive	6	18
Knuckles Chaotix	32X	5	12
Kolibri	32X	10	12
Krazy Ivan	Playstation	10	9
Light Crusader	Mega Drive	9	8
Loaded	Playstation	12	6
Mystical Ninja 3	Super Nintendo	2	8
NBA Jam T.E.	Super Nintendo Mega Drive	2	12
Night Warriors	Automat	5	8
Pinocchio	Super Nintendo	12	10
Resident Evil	Playstation	12	8
Sega Rally	Saturn	11	20
Sega Rally	Saturn	12	14
Space Crusaders	Playstation	9	20
Spot goes to Hollywood	Super Nintendo	10	10
Stargate	Super Nintendo Mega Drive	2	16
Story of Thor	Mega Drive	1	14
Street Fighter alpha	Automat	9	6
Street Fighter Movie	Playstation/Saturn	8	18
Super Bomberman 3	Super Nintendo	6	16
Super Turrican 2	Super Nintendo	4	6
Targa	Super Nintendo	6	10
Tekken 2	Playstation	11	22
Thunder in Paradise	CDi	1	12
Thunderhawk 2	Saturn	11	18
Ultra Vortex	Jaguar	7	10
Virtua Cop	Saturn	12	12
Virtua Fighter	Sega Saturn	1	9
Virtua Fighter 2	Automat	2	6
Virtua Hang On	Saturn	12	14
Warhead	Mega Drive	10	14
Wipe Out	Playstation	7	38
X-Men	Automat	3	10
Yoshi's Island	Super Nintendo	8	10
Yoshi's Island	Super Nintendo	9	18

Spiele-Tests

Spiel	System	Ausgabe	Seite	%
3D Lemmings	Playstation	10	48	84%
Addams Family Values	Mega Drive	6	77	77%
Addams Family Values	Super Nintendo	4	64	79%
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	1	78	78%
After Burner 2	32X	2	45	63%
Air Combat	Playstation	12	90	75%
Alien Soldier	Mega Drive	5	50	68%
Alone in the Dark	3DO	9	50	79%
Apprentice, The	CDi	1	95	71%
Ardy Lightfoot	Super Nintendo	3	67	60%
Asterix & Obelix	Super Nintendo	9	62	68%
Asterix: Power of Gods	Mega Drive	5	62	39%
ATP Tour Tennis	Mega Drive	3	59	80%
B.C. Racers	32X	7	65	68%
B.C. Racers	Mega CD	2	54	68%
Batman & Robin	Mega Drive	7	56	68%
Batman Forever	Mega Drive	11	77	65%
Batman Forever	Super Nintendo	10	72	65%
Battle Arena Toshinden	Playstation	11	68	84%
Battle Frenzy	Mega CD	8	60	42%
Battle Frenzy	Mega Drive	3	52	42%
Biker Mice from Mars	Super Nintendo	1	70	68%
Blackhawk	Super Nintendo	1	68	74%
Blade Force	3DO	12	72	53%
Boogerman	Mega Drive	2	60	75%
Boogerman	Super Nintendo	6	77	75%
Brainies, The	Super Nintendo	3	67	60%
Brett Hull Hockey 95	Mega Drive	3	49	45%
Brian Lara Cricket	Mega Drive	7	67	70%
Bubsy	Jaguar	3	72	57%
Bubsy 2	Super Nintendo	9	61	66%
Bug	Saturn	10	66	80%
Captain Commando	Super Nintendo	9	68	53%
Carrier Aces	Super Nintendo	5	58	60%
Castlevania Vampire's Kiss	Super Nintendo	9	72	82%
Chaos Control	CDi	3	74	43%
Chaotix	32X	6	56	81%
Checkered Flag	Jaguar	2	72	56%
Clayfighter	Mega Drive	3	69	54%
Clayfighter 2	Super Nintendo	4	52	70%
Clockwork Knight	Saturn	8	46	83%
Clockwork Knight 2	Saturn	10	64	83%
Club Drive	Jaguar	1	86	39%
Comix Zone	Mega Drive	9	64	77%
Corpse Killer	Mega CD	2	70	45%
Cosmic Carnage	32X	2	45	38%
Crazy Chase	Super Nintendo	3	54	70%
Cyber Speedway	Saturn	10	65	64%
Cyberspeed	Playstation	12	87	42%
D	3DO	12	82	39%
Daedalus Encounter	3DO	12	78	65%
Daffy Duck in Hollywood	Mega Drive	5	63	56%
Daytona USA	Saturn	8	45	85%
Daze before Christmas	Super Nintendo	2	64	37%
Demolition Man	Mega Drive	11	70	67%
Demolition Man	Super Nintendo	11	70	65%
Demon's Crest	Super Nintendo	2	52	82%
Desert Demolition	Mega Drive	3	71	64%
Destruction Derby	Playstation	11	54	78%
Diddy's Kong Quest	Super Nintendo	12	48	90%
Digital Pinball: Last Gladiator	Saturn	10	67	79%
Dirt Racer FX	Super Nintendo	5	59	68%
Donald Duck in Maulmallard	Mega Drive	12	74	79%
Donkey Kong Country	Super Nintendo	1	56	88%
Dragon	Jaguar	1	86	70%
Dragon	Mega Drive	1	91	67%
Dungeon Explorer	Mega Drive	6	68	73%
Dungeon Master 2	Mega CD	3	64	76%
Earth Command	CDi	3	75	49%
Earthworm Jim 2	Mega Drive	12	80	76%
Earthworm Jim S. E.	Mega CD	5	64	87%
Ecco 2	Mega Drive	4	61	77%
Extreme Games	Playstation	11	62	69%
Eye of the Beholder	Mega CD	1	94	70%
F-1 World Championship Edition	Super Nintendo	8	54	53%
Fahrenheit	32X CD	7	64	53%
Fahrenheit	Mega CD	7	64	52%
Fatal Fury 3	Neo-Geo	6	70	78%
Fatal Fury Special	Mega Drive	8	59	75%
Fatal Fury Special	Super Nintendo	5	61	75%
Fever Pitch Soccer	Mega Drive	8	58	80%
Fever Pitch Soccer	Super Nintendo	8	58	72%
FIFA Soccer 96	Mega Drive	12	60	88%
FIFA Soccer	3DO	9	52	90%
Firemen, The	Super Nintendo	5	54	58%
Flashback	3DO	9	58	76%
Flashback	CDi	6	69	72%
Flink	Mega CD	2	53	83%
Flintstones, The	Mega Drive	6	77	66%
Flintstones, The	Super Nintendo	4	62	67%
Flying Nightmares	3DO	11	57	58%
Foreman for Real	Mega Drive	11	73	51%
Galaxy Fight	Neo-Geo	4	60	52%
Garfield	Mega Drive	11	79	65%
Gex	3DO	10	70	64%
Golf Magazine 36 Greatest Holes	32X	4	56	78%
Gridders	3DO	10	71	37%
Hagane	Super Nintendo	4	50	82%
Hebereke's Popoitto	Super Nintendo	10	78	68%
Heberekes Popoon	Super Nintendo	2	68	63%
Horde, The	3DO	10	80	73%
Hover Strike	Jaguar	6	78	54%
Illusion of Time	Super Nintendo	7	52	80%
Immercenary	3DO	9	56	34%
Indiana Jones	Mega Drive	5	57	79%
International Superstar Soccer	Super Nintendo	3	46	83%
International Superstar Soccer Deluxe	Super Nintendo	11	60	90%
Inter. Victory Goal	Saturn	8	47	73%
Iron Soldier	Jaguar	2	48	79%
Itchy & Skratchy	Super Nintendo	3	70	35%
Jelly Boy	Mega Drive	4	61	71%
Jelly Boy	Super Nintendo	2	64	71%
Joe & Mac 3	Super Nintendo	12	69	68%
John Madden Football	3DO	9	54	85%
Judge Dredd	Mega Drive	8	52	64%
Judge Dredd	Super Nintendo	8	52	64%
Jumping Flash	Playstation	10	55	77%
Jungle Strike	Super Nintendo	8	60	78%
Jurassic Park 2	Super Nintendo	2	62	59%
Jurassic Park Rampage	Mega Drive	1	71	40%
Justice League	Mega Drive	7	58	53%
Justice League	Super Nintendo	7	58	58%
Kabuki Klash	Neo-Geo	10	75	78%
Kasumi Ninja	Jaguar	3	73	39%
Kawasaki Superbikes	Super Nintendo	11	59	46%
Keio Flying Squadron	Mega Drive	5	72	71%
Kick Off 3	Mega Drive	2	59	73%
Kids on Site	Mega CD	4	71	68%
Kileak the Blood	Playstation	10	57	55%
King of Fighters '95	Neo-Geo	10	74	90%
Kingdom: Far Reaches	3DO	11	77	49%
Kolibri	32X	12	50	58%
Lemmings	CDi	2	61	86%
Light Crusader	Mega Drive	10	68	85%
Links	Mega Drive	4	49	84%
Lion King	Mega Drive	1	62	81%
Lion King	Super Nintendo	1	62	79%
Loadstar	Mega CD	1	60	66%
Looney Tunes Basketball	Super Nintendo	6	62	67%
Lord of the Rings	Super Nintendo	1	92	34%
Lords of Thunder	Mega CD	6	66	82%
Lothar Matthäus Super Soccer	Super Nintendo	9	66	51%
Madden '95	Super Nintendo	2	55	83%
Marsupilami	Mega Drive	11	74	69%
Mechwarrior 3050	Super Nintendo	12	88	74%
Mega Man 7	Super Nintendo	11	67	77%
Mega Man X²	Super Nintendo	10	78	76%
Mega Swiv	Mega Drive	4	63	49%
Megaman: Wily Wars	Mega Drive	5	44	76%
Megarace	3DO	9	58	32%
Metal Head	32X	4	46	67%
Michael Jordan: Windy City	Super Nintendo	1	82	71%
Mickey & Minnie: Circus Mistery	Super Nintendo	3	66	76%
Micro Machines '96	Mega Drive	11	76	68%
Micro Machines	Super Nintendo	3	69	59%
Midnight Raiders	Mega-CD	10	75	64%
Monster Manor	3DO	9	50	73%
Motherbase	32X	7	66	64%
Motocross	32X	4	69	37%
Mr. Nutz 2	Mega Drive	5	52	58%
Mr. Tuff	Super Nintendo	4	65	51%
Myst	3DO	12	68	73%
Myst	Saturn	12	68	73%
NBA Action '95	Mega Drive	7	60	79%
NBA Give'n Go	Super Nintendo	11	80	79%
NBA Jam	Mega CD	1	92	85%
NBA Jam T.E.	32X	6	58	87%
NBA Jam T.E.	Mega Drive	3	48	86%
NBA Jam T.E.	Playstation	11	81	87%
NBA Jam T.E.	Super Nintendo	3	48	86%
NBA Live '95	Super Nintendo	1	83	80%
Need for Speed	3DO	9	55	63%
NFL Quarterback Club	32X	7	61	82%
NFL Quarterback Club	Mega Drive	4	54	82%
NFL Quarterback Club	Super Nintendo	4	54	82%
NHL '95	Super Nintendo	2	68	87%
NHL '96	Mega Drive	11	58	91%
NHL All Star Hockey	Saturn	12	44	57%
Nigel Mansell Championship	Mega Drive	2	72	73%
Nigel Mansell Indy Car	Super Nintendo	1	91	71%
Novastorm	Playstation	10	46	82%
Operation Starfish	Super Nintendo	4	60	75%
Pac Man 2	Super Nintendo	4	70	68%
Pagemaster	Mega Drive	1	73	70%
Pagemaster	Super Nintendo	1	72	72%
Panic Bomber	Neo-Geo	5	67	60%
Panic!	Mega CD	1	88	68%
Panzer Dragoon	Saturn	9	69	79%
Panzer General	3DO	9	60	82%
Parodius Deluxe	Playstation	10	56	88%
Parodius Deluxe	Saturn	10	56	89%
Paws of Fury	Mega Drive	2	53	65%
Paws of Fury	Super Nintendo	3	67	68%
Pebble Beach Golf Links	Saturn	9	65	76%
Pete Sampras Tennis '96	Mega Drive	8	48	70%

Spiel	System	Ausgabe	Seite	%
Philosoma	Playstation	12	71	72%
Pinball Fantasies	Jaguar	8	62	70%
Pinball Fantasies	Super Nintendo	2	58	68%
Pitfall	Jaguar	12	85	80%
Pitfall	Mega Drive	5	47	80%
Pocky & Rocky 2	Super Nintendo	4	48	75%
Power Drive	Super Nintendo	2	71	63%
Power Rangers	Mega CD	7	59	38%
Power Rangers	Mega Drive	3	70	31%
Power Spikes 2	Neo-Geo	2	59	40%
Primal Rage	Mega Drive	10	76	68%
Primal Rage	Super Nintendo	10	76	59%
Pulstar	Neo-Geo	11	72	80%
Punisher, The	Mega Drive	7	69	58%
Putty Squad	Mega Drive	6	76	65%
Putty Squad	Super Nintendo	8	60	66%
Puzzle Bobble	Neo-Geo	3	53	85%
Puzzle Bobble	Super Nintendo	6	64	87%
Raiden Project	Playstation	10	53	82%
Rapid Reload	Playstation	10	47	74%
Rayman	Jaguar	9	70	85%
Rayman	Playstation	11	78	86%
Rayman	Saturn	11	78	86%
Return Fire	3DO	10	69	81%
Revengers of Vengeance	Mega CD	1	55	63%
Ridge Racer	Playstation	10	52	86%
Rise of the Robots	Mega Drive	2	66	39%
Rise of the Robots	Super Nintendo	2	66	38%
Ristar	Mega Drive	3	68	81%
Road Rash 3	Mega Drive	3	58	73%
Road Rash	3DO	9	53	81%
Road Rash	Mega CD	7	63	69%
Road to the Top	Super Nintendo	6	75	32%
Robocop vs. Terminator	Super Nintendo	4	69	58%
Robotica	Saturn	11	63	53%
Rock'n'Roll Racing	Mega Drive	2	71	69%
Rugby World Cup '95	Mega Drive	2	56	72%
Samurai Shodown	Mega Drive	3	61	67%
Samurai Shodown	Neo-Geo	10	75	80%
Samurai Shodown	Super Nintendo	1	93	74%
Samurai Shodown 2	Neo-Geo	2	46	88%
Savage Reign	Neo-Geo	7	62	74%
Schlümpfe, Die	Mega Drive	5	62	72%
Schlümpfe, Die	Mega CD	6	61	72%
Scramble Cobra	3DO	12	70	61%
Sea Quest DSV	Mega Drive	9	59	44%
Secret of Evermore	Super Nintendo	12	42	79%
Sensible Soccer	Jaguar	6	73	86%
Shadow Squadron	32X	6	60	77%
Sherlock Holmes	3DO	9	54	81%
Shining Force CD	Mega CD	6	72	83%
Shinobi X	Saturn	12	90	65%
Shockwave	3DO	9	56	75%
Sink or Swim	Super Nintendo	3	67	52%
Skeleton Krew	Mega Drive	5	40	82%
Slam City	32X	6	71	33%
Slam City	Mega CD	3	57	32%
Slam Masters	Mega Drive	5	69	65%
Slam'n'Jam	3DO	10	70	81%
Slayer	3DO	9	58	71%
Snatcher	Mega CD	1	54	83%
Soccer Shootout	Super Nintendo	8	62	75%
Soleil	Mega Drive	1	76	86%
Soulblazer	Super Nintendo	2	50	78%
Space Adventure	Mega CD	11	69	43%
Space Harrier	32X	2	44	68%
Space Hulk	3DO	11	66	70%
Space Invaders	Super Nintendo	3	62	66%
Speedy Gonzales	Super Nintendo	5	68	70%
Spider Man	Super Nintendo	5	56	45%
Spider Man	Super Nintendo	5	56	49%
Spirou	Mega Drive	9	74	57%
Spot goes to Hollywood	32X	12	64	77%
Spot goes to Hollywood	Mega Drive	12	64	75%
Star Control 2	3DO	10	79	68%
Star Trek Acadamy	Super Nintendo	4	66	68%
Star Trek Next Generation	Super Nintendo	4	68	64%
Star Wars Arcade	32X	1	52	74%
Star Wars Chess	Mega CD	1	94	34%
Starblade	3DO	10	80	73%
Starblade	Mega CD	1	84	69%
Starblade alpha	Playstation	12	89	73%
Stargate	Mega Drive	5	48	59%
Stargate	Super Nintendo	7	55	59%
Story of Thor	Mega Drive	3	50	79%
Street Fighter Movie	Playstation	10	54	67%
Street Fighter Movie	Saturn	10	54	67%
Street Racer	Mega Drive	5	73	77%
Striker '96	3DO	12	86	66%
Striker '96	Playstation	12	86	69%
Striker	Mega Drive	5	69	72%
Super Adventure Island 2	Super Nintendo	2	51	76%
Super B.C. Kid	Super Nintendo	3	63	85%
Super Bomberman 3	Super Nintendo	11	64	86%
Super Burnout	Jaguar	9	63	59%
Super Ice Hockey	Super Nintendo	1	85	29%
Super Punch Out	Super Nintendo	3	60	82%
Super Sidekicks 3	Neo-Geo	5	49	85%
Super Skidmarks	Mega Drive	12	47	64%
Super Turrican 2	Super Nintendo	5	42	86%
Super Wing Commander	3DO	9	50	81%
Superman	Mega Drive	8	55	49%
Superman	Super Nintendo	2	67	47%
Supreme Warrior	32X	6	71	42%
Supreme Warrior	Mega CD	4	71	41%
Surgical Strike	Mega CD	7	68	58%
Syndicate	3DO	9	56	80%
Syndicate	Jaguar	5	47	80%
Syndicate	Mega Drive	2	63	80%
Syndicate	Super Nintendo	1	74	80%
Tekken	Playstation	12	84	76%
Tetris & Dr. Mario	Super Nintendo	3	75	85%
Theme Park	3DO	9	56	80%
Theme Park	Jaguar	5	65	79%
Theme Park	Mega Drive	5	65	77%
Theme Park	Playstation	11	56	80%
Theme Park	Saturn	11	56	80%
Theme Park	Super Nintendo	8	53	77%
Thunder in Paradise	CDi	10	73	44%
Top Gear 3000	Super Nintendo	4	58	63%
Tory Aikman NFL Football	Super Nintendo	2	55	40%
Total Eclipse	3DO	10	71	71%
Total Eclipse Turbo	Playstation	12	85	64%
Toughman Contest	32X	8	49	67%
Toughman Contest	Mega Drive	5	60	67%
True Lies	Mega Drive	6	63	54%
True Lies	Super Nintendo	5	45	54%
Turbo Toons	Super Nintendo	8	56	54%
Unirally	Super Nintendo	6	74	77%
Unnecessary Roughness	Mega Drive	3	47	29%
Urban Strike	Super Nintendo	12	83	67%
V.R. Trooper	Mega Drive	12	91	52%
Val d'Isére	Jaguar	3	73	45%
Vectorman	Mega Drive	12	92	80%
Virtua Fighter	32X	12	59	80%
Virtua Fighter	Saturn	8	46	82%
Virtua Fighter Remix	Saturn	11	71	82%
Virtua Racing Deluxe	32X	1	50	90%
Virtual Hydlide	Saturn	11	63	38%
Wario's Woods	Super Nintendo	4	53	73%
Warlock	Mega Drive	5	46	66%
Warlock	Super Nintendo	5	46	68%
Wayne Gretzky NHLPA All Stars	Mega Drive	8	50	53%
Weaponlord	Super Nintendo	12	46	68%
Whirlwind Snooker	Mega Drive	1	69	77%
White Men can't jump	Jaguar	10	77	32%
Wild Guns	Super Nintendo	7	54	69%
Wing Arms	Saturn	12	76	70%
Wing Commander 3	3DO	9	49	86%
Wipeout	Playstation	10	50	85%
Wolverine	Mega Drive	1	64	63%
Wolverine	Super Nintendo	1	64	59%
World Cup Golf	3DO	9	54	53%
World Heroes Perfect	Neo-Geo	8	61	69%
WWF Raw	32X	6	58	77%
WWF Raw	Mega Drive	1	66	76%
WWF Raw	Super Nintendo	1	66	76%
WWF Wrestlemania	Super Nintendo	12	62	67%
X-Kaliber 2097	Super Nintendo	1	83	57%
X-Men 2: Clone Wars	Mega Drive	5	66	70%
X-Men	Super Nintendo	6	67	69%
Yoshi's Cookie	Super Nintendo	5	72	73%
Yoshis's Island	Super Nintendo	10	58	95%
Zed Blade	Neo-Geo	1	88	44%
Zero Kamikaze Squirrel	Mega Drive	1	80	75%
Zero Kamikaze Squirrel	Super Nintendo	6	61	75%
Zool 2	Jaguar	3	72	55%
Zoop	Mega Drive	12	79	64%

SPIELE-TESTS (HANDHELD)

Spiel	System	Ausgabe	Seite	%
Aladdin	Super Game Boy	3	80	48%
Desert Strike	Game Boy	1	96	67%
Golf Classic	Super Game Boy	1	97	42%
Itchy & Scratchy	Game Boy	2	83	53%
Jurassic Park 2	Game Boy	3	81	73%
Monster Truck Wars	Game Boy	2	83	44%
Mr. Nutz	Game Boy	1	96	70%
NBA Jam	Game Boy	2	82	78%
Pagemaster	Super Game Boy	1	97	23%
Pinball Fantasies	Game Boy	3	80	67%
Robocop vs Terminator	Game Boy	2	82	16%
Samurai Shodown	Super Game Boy	3	80	42%
Seaquest DSV	Super Game Boy	2	82	32%
Winter Gold	Game Boy	3	81	55%
WWF Raw	Game Boy	1	96	59%

SPIELE-TESTS (IMPORT)

Spiel	System	Ausgabe	Seite	%
Ace Combat	Playstation	9	38	75%
All Star Hockey	Mega Drive	5	36	63%
Astal	Saturn	7	46	70%
Axe: The Duel	Saturn	12	40	67%
Beavis & Butt-Head	Mega Drive	2	40	41%
Boxer's Road	Playstation	11	47	62%
Brandish	Super Nintendo	5	34	48%
Chrono Trigger	Super Nintendo	10	28	92%
Clockwork Knight	Saturn	2	26	84%
Cosmic Race	Playstation	4	21	31%
Cybersled	Playstation	4	20	64%
Daytona USA	Saturn	6	44	85%
Deadalus	Saturn	6	46	53%
Demolition Man	3DO	2	30	66%
Dragon Ball Z	Playstation	10	23	60%
Dragon View	Super Nintendo	2	36	68%
Earthbound	Super Nintendo	8	40	86%
Eternal Champions	Mega CD	8	42	70%
Exector	Playstation	12	30	40%
Fantasic Pinball	Playstation	6	43	62%
FIFA Soccer	3DO	1	38	90%
Flashback	3DO	6	49	76%
Front Mission	Super Nintendo	6	50	85%
Gale Racer	Saturn	3	36	42%
Gex	3DO	6	48	64%
Gotha	Saturn	4	24	62%
Grand Chaser	Saturn	8	34	64%
Ground Stroke	Playstation	10	23	54%
Gundam	Playstation	9	39	66%
Gunners Heaven	Playstation	7	45	74%
Hell	3DO	8	38	48%
Hermie Hopperhead	Playstation	12	32	66%
Hot Blooded Family	Playstation	3	35	62%
Immercenary	3DO	5	33	34%
Jumping Flash	Playstation	7	44	77%
Kileak the Blood	Playstation	4	23	55%
Killer Instinct	Super Nintendo	10	32	79%
King Arthur	Super Nintendo	10	29	59%
King's Field	Playstation	4	21	61%
Last Gladiators	Saturn	8	37	79%
Layer Section	Saturn	11	48	71%
Lunar 2: Eternal Blue	Mega CD	10	34	85%
Lungrisser, Der	Super Nintendo	10	30	86%
Mazer	3DO	11	52	23%
Mega Man 7	Super Nintendo	6	51	77%
Mega Man X3	Super Nintendo	4	30	76%
Metal Jacket	Playstation	12	30	37%
Midnight Raiders	Mega Drive	5	36	64%
Might & Magic 3	Super Nintendo	5	34	69%
Motor Toon Grandprix	Playstation	3	34	70%
Myst	Saturn	3	36	73%
Need for Speed	3DO	2	34	63%
Novastorm	3DO	1	34	78%
Off World Interceptor	3DO	2	32	47%
Ogre Battle	Super Nintendo	7	50	73%
Panzer Dragoon	Saturn	5	30	79%
Parodius 2	Super Nintendo	1	40	87%
Parodius Deluxe	Saturn	8	34	89%
Pataank	3DO	1	36	53%
Pebble Beach Golf Links	Saturn	5	31	76%
Phantasy Star 4	Mega Drive	4	32	85%
Philosoma	Playstation	10	22	72%
Popful Mail	Mega Drive	4	33	77%
Pretty Fighter X	Saturn	8	36	52%
Prime Goal EX	Playstation	12	28	62%
Punisher, The	Mega Drive	6	52	58%
Race Drivin'	Saturn	10	26	45%
Raiden	Playstation	4	22	82%
Rayman	Playstation	9	39	86%
Rebel Assault	3DO	2	32	80%
Ren & Stimpy	Super Nintendo	4	28	54%
Return Fire	3DO	3	39	81%
Riglord Saga	Saturn	10	26	k.W.
Rise of the Robots	3DO	6	49	27%
Robotrek	Super Nintendo	1	44	77%
Romance of the three Kingdoms	Saturn	12	36	78%
Samurai Shodown	3DO	2	33	80%
Shanghai	3DO	3	42	90%
Shin Shinobi Den	Saturn	9	42	65%
Shockwave Operation Jumpgate	3DO	3	42	79%
Side Pocket 2	Saturn	6	46	70%
Slam'n'Jam '95	3DO	7	48	81%
Space Ace	3DO	11	52	54%
Starblade	3DO	3	38	73%
Starblade alpha	Playstation	6	42	73%
Strahl	3DO	9	44	50%
Super Punch Out	Super Nintendo	1	42	82%
Super Street Fighter 2 Turbo	3DO	2	28	95%
Supreme Warrior	3DO	3	40	43%
Syndicate	3DO	8	38	80%
Tama	Playstation	3	32	62%
Tama	Saturn	3	32	64%
Tecmo Secret of the Stars	Super Nintendo	9	46	67%
Tekken	Playstation	5	28	76%
Tekken (Nachtrag)	Playstation	6	43	k.W.
Tempo	32X6	52	60%	
Theme Park	3DO	4	26	80%
Toh Shin Den	Playstation	3	30	84%
Toukon Retsuden	Playstation	12	28	78%
Twin Bee	Playstation	3	31	74%
Twin Bee Deluxe Pack	Playstation	12	34	70%
Twin Bee Deluxe Pack	Saturn	12	34	70%
Twin Godesses	Playstation	3	35	37%
Ultima	Super Nintendo	2	38	53%
Ultima 7	Super Nintendo	2	36	60%
Uniracers	Super Nintendo	4	28	75%
Victory Goal	Saturn	4	25	71%
Viewpoint	Mega Drive	2	40	54%
Virtua Fighter Remix	Saturn	9	40	82%
Virtual Hydlide	Saturn	7	47	37%
Virtuoso	3DO	2	27	35%
VR Stalker	3DO	1	36	49%
Wing Commander 3	3DO	8	39	86%
Winning Eleven	Playstation	10	24	74%
World Cup Golf	3DO	3	40	53%
World Military Commander	Saturn	11	50	86%
X-Men	Super Nintendo	4	28	69%
Zeitgeist	Playstation	11	47	46%
Zero Divide	Playstation	11	46	64%

PLAYERS GUIDES

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Yoshi's Island	Super Nintendo	10	60

HARDWARE

Name	Hersteller	Ausgabe	Seite
3DO	Goldstar/Panasonic	9	48
Mega 32X	Sega	1	46
PC-FX	NEC	4	10
Playstation	Sony	2	20
Playstation	Sony	10	36
Saturn	Sega	1	8
Saturn	Sega	8	44
Virtual Boy	Nintendo	10	6

ANDERE MEDIEN

Medium	Titel	Ausgabe	Seite
3D-Grafik	Silicon Studios	10	90
Allgemein	Internationale Medienkonzerne im Überblick	6	89
Buch	Die Geschichte der Unterhaltungselektronik	2	91
CD-ROM	E3 Perspektiven	7	76
CD-ROM	Total Distortion	1	104
Cyberspace	Virtua Aladdin	1	106
Film	Ed Wood (LD)	9	92
Film	Jurassic Park (LD)	3	92
Film	Kino im 21. Jahrhundert	5	86
Film	Lion King, The (LD)	12	102
Film	Mask, The (LD)	5	92
Film	Natural Born Killers (LD)	8	76
Film	Outbreak (LD)	12	102
Film	Platoon (LD)	8	76
Film	Professional, The (LD)	9	92
Film	River Wild, The (LD)	7	78
Film	Robocop 3 (LD)	4	92
Film	Specialist, The (LD)	8	76
Film	Speed (LD)	2	92
Film	Star Trek: Generations (LD)	9	92
Film	Star Wars Trilogy (LD)	2	92
Film	Stargate (LD)	7	78
Film	Terminal Velocity (LD)	7	78
Film	True Lies (LD)	4	92
Online	Anschluß gesucht	4	90
Online	Das Internet als Multiplayer-Spielplatz	6	88
Online	Datenparadies für Videospieler	5	91
Online	Komik im WWW	11	93
Online	Kunst im WWW	12	101
Online	Orientierungshilfen im WWW	8	77
Online	Reisende im Datenstrom	3	90
Online	Videospieler im WWW	9	93
Online	VRML (Programmiersprache)	10	93

KNOW-HOW

Thema	Ausgabe	Seite
CDX/CD-Plus	1	110
CPU-Power	6	94
Grafik-Welten	8	78
Konsolen-Tuner	3	94
Modul-Ärger	1	110
NES-Access	4	94
NES-Imitate	2	94
Norm-Dschungel	5	94
RAM-Probleme	1	110
Restaurator, Der	10	94
Sound-Historie	9	94
Speicher-Safari	7	72
Super-Scart	4	94
THX & AC-3	5	92

MESSEN & VERANSTALTUNGEN

Name	Austragungsort	Ausgabe	Seite
Buchmesse	Frankfurt	12	100
CeBit '95	Hannover	5	84
CES (Winter)	Las Vegas	3	14
Computer '94	Köln	1	102
E3	Los Angeles	7	12
ECTS (Frühjahr)	London	6	26
ECTS (Herbst)	London	11	8
IFA	Berlin	11	90
IMA '95	Frankfurt	4	12
Imagina '95	Monte Carlo	4	86
Popkomm '95	Köln	10	92

INTERVIEWS

Interview-Partner	Firma	Ausgabe	Seite
Antons, Karin	Silicon Studios	10	90
Eggebrecht, Julian	Factor 5	6	47
Higuchi, M.	Data East	6	51
Kuschke, Klaus-Peter	ABC/Rushware	11	26
Kutaragi, Ken	Sony	4	14
Lakos, Ron	Sony	9	23
Miller, Guy	Core Design	9	13
Minagawa, Yasuhiro	Nintendo	5	35
Perry, David	Shiny	6	45
Rudolph, Werner	Nintendo	12	16
Sakaguchi, N.	Sunsoft	6	45
Suzuki, S.	Takara	5	29
Suzuki, Yu	Sega AM2	5	31
Tabei, Daisuke	Konami	5	29
Zachary, Georg	Silicon Graphics	4	35

HERO

Serie	Ausgabe	Seite
Bonk	5	78
Bubble Bobble	4	80
Lemmings	8	72
Mario	2	86
Ryu	10	84
Sonic	1	100
Zelda & Link	6	82

8-BIT REPLAY

System	Ausgabe	Seite
Atari VCS, Teil 1	5	80
Atari VCS, Teil 2	6	84
Colecovision	4	82
Intellivision	8	68
Interton VC 4000	3	86
Master System	12	96
Microvision	9	88
Philips G-7000	11	86
Schmid TVG 2000	9	88
Vectrex	10	86

LAST RESORT
NINTENDO-TIPS

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Addams Family Values	Super Nintendo	11	96
Asterix & Obelix	Super Nintendo	11	97
Ballz	Super Nintendo	10	97
Batman & Robin	Super Nintendo	3	97
Boogerman	Super Nintendo	2	97
Breath of Fire	Super Nintendo	3	97
Bubsy 2	Super Nintendo	10	97
Castlevania Vampire's Kiss	Super Nintendo	11	97
Chaos in Windy City	Super Nintendo	6, 9	96
Clayfighter 2	Super Nintendo	9	97
Clayfighter Tournament	Super Nintendo	11	97
Crazy Chase	Super Nintendo	4	97
Demon's Crest	Super Nintendo	3, 6	96
Donkey Kong Country	Super Nintendo	4, 5	96
Dragon Ball Z 3	Super Nintendo	5	96
Earthworm Jim	Super Nintendo	4, 12	96, 105
Feverpitch Soccer	Super Nintendo	10	96
Flintstones	Super Nintendo	9	95
Ghoul Patrol	Super Nintendo	1	112
Hagane	Super Nintendo	9	97
Judge Dredd	Super Nintendo	9	96
Jungle Strike	Super Nintendo	9	96
Jurassic Park 2	Super Nintendo	8	80
Killer Instinct	Super Nintendo	12	103
Kirby's Avalce	Super Nintendo	7	81
Legend	Super Nintendo	10	95
Lemmings 2	Super Nintendo	11	97
Lion King	Super Nintendo	4	97
Looney Tunes Basketball	Super Nintendo	9	96
Mario All Stars	Super Nintendo	6	96
Mega Man X²	Super Nintendo	5, 12	96, 105
Mickey & Minnie	Super Nintendo	12	105
Mickey Mania	Super Nintendo	4	97
NBA Jam T.E.	Super Nintendo	6, 9	97
Pac in Time	Super Nintendo	9	95
Pac Man 2	Super Nintendo	11	97
Pitfall	Super Nintendo	4, 7	97, 79
Power Drive	Super Nintendo	9	95
Power Rangers	Super Nintendo	3	97
Putty Squad	Super Nintendo	12	105
Puzzle Bobble	Super Nintendo	7, 12	81, 104
Royal Rumble	Super Nintendo	6	96
Samurai Shodown	Super Nintendo	2	97
Seaquest	Super Nintendo	10	97
Slam Masters	Super Nintendo	2	97
Soccer Kid	Super Nintendo	1	112
Sparkster	Super Nintendo	1	113
Spider-Man	Super Nintendo	9	97
Star Trek Next Generation	Super Nintendo	4	96
Starfleet Acadamy	Super Nintendo	7, 8	81
Starfleet Acadamy	Super Nintendo	10	96
Super Bomberman 2	Super Nintendo	3	97
Super Bomberman 3	Super Nintendo	7	81
Super Final Match Tennis	Super Nintendo	2	96
Super Punch Out	Super Nintendo	10	97
Super Return of the Jedi	Super Nintendo	1	112
Super Return of the Jedi	Super Nintendo	4, 7	95, 80
Superman	Super Nintendo	12	105
Syndicate	Super Nintendo	4	96
Tiny Toon Allstars	Super Nintendo	1	112
Top Gear 3000	Super Nintendo	5	95
Top Gear	Super Nintendo	11	96
True Lies	Super Nintendo	6, 8	97
Turn & Burn	Super Nintendo	6	97
Unirally	Super Nintendo	8	81
Vortex	Super Nintendo	5	96
Warlock	Super Nintendo	5, 9	97
Waterworld	Super Nintendo	12	104
Wolverine	Super Nintendo	5	96
WWF Raw	Super Nintendo	10	96
X-Men	Super Nintendo	2	95
Yogi Bear	Super Nintendo	10	97
Zero	Super Nintendo	10	97

SEGA-TIPS

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Addams Family	Mega Drive	1	112
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	5	97
After Burner	32X	6, 7	96, 80
Alien 3	Mega Drive	9	97
Alien Soldier	Mega Drive	8	80
Astal	Saturn	12	104
Asterix	Mega Drive	4	96
Ballz	Mega Drive	1, 7	113, 81
Batman & Robin	Mega Drive	12	105
Battle Frenzy	Mega CD	8	79
Battlecorps	Mega CD	8	81
Battletech	Mega Drive	3	96
Blackhawk	Mega Drive	1	112
Bubsy 2	Mega Drive	10	97
Bug	Saturn	11	97
Clockwork Knight	Saturn	6, 10	97
Cosmic Carnage	32X	10	96
Daytona USA	Saturn	9, 10, 11	96
Daytona USA	Saturn	12	104
Dragon	Mega Drive	4	96
Dynamite Headdy	Mega Drive	2	97
Earthworm Jim	Mega Drive	2, 3, 4	96
Ecco 2	Mega Drive	2	96
Ecco Tides of Time	Mega Drive	5	97
Fatal Fury 2	Mega Drive	3	96
Fatal Fury	Mega Drive	9	97
Flink	Mega Drive	10	95
James Pond 3	Mega Drive	3	97
Lion King	Mega Drive	3, 4	96
Madden '95	Mega Drive	6	96
Mega Bomberman	Mega Drive	11	97
Mega Turrican	Mega Drive	5	96
Mickey Mania	Mega Drive	4	97
Motocross Championship	32X	10	97
Myst	Saturn	12	104
NBA Live '95	Mega Drive	9	97
Nigel Mansell	Mega Drive	4	97
Panic!	Mega CD	9	96
Panzer Dragoon	Saturn	7, 8	80
Panzer Dragoon	Saturn	11	96
Panzer Dragoon	Saturn	12	104
Paws of Fury	Mega CD	2	97
Pitfall	Mega Drive	4	97
Pitfall	Mega Drive/CD	7	79
Power Drive	Mega Drive	5	95
Probotector	Mega Drive	3	96
Radical Rex	Mega Drive	9	95
Rebel Assault	Mega CD	5	96
Red Zone	Mega Drive	10	95
Ristar	Mega Drive	8	81
Ristar	Mega Drive	10	96
Road Rash 3	Mega Drive	7	81
Robotica	Saturn	11	96
Shaq Fu	Mega Drive	3, 5	96
Shining Force 2	Mega Drive	2, 3	96
Shinobi X	Saturn	12	104
Skelton Krew	Mega Drive	10	95
Skitchin'	Mega Drive	5	97
Snatcher	Mega CD	2	97
Sonic & Knuckles	Mega Drive	1	113
Sonic & Knuckles	Mega Drive	3	97
Sonic	Mega CD	9	97
Space Harrier	32X	7	81
Sparkster	Mega Drive	1	113
Star Wars	32X	7	80
Star Wars Arcade	32X	6	97
Stargate	Mega Drive	6	97
Sunset Riders	Mega Drive	9	97
Tempo	32X	10	97
Theme Park	Mega Drive	8	81
Toughman Contest	Mega Drive	8	79
True Lies	Mega Drive	8	81
Virtua Fighter	Saturn	11	96
Virtua Fighter 2	Saturn	12	15
Waterworld	Mega Drive	12	105
Wiz'n'Liz	Mega Drive	2	96
X-Men 2	Mega Drive	10, 11	96

3DO-TIPS

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Beavis & Butt-Head	3DO	8	80
Burning Soldier	3DO	9	95
Demolition Man	3DO	2, 4	97
FIFA Soccer	3DO	2, 3	96
Gridders	3DO	8	80
Immercenary	3DO	10	96
John Madden	3DO	3, 10	96
Need for Speed	3DO	7	80
Off World Interceptor	3DO	2	96
Rebel Assault	3DO	3, 5	95
Return Fire	3DO	4, 10	97
Return Fire	3DO	8	80
Shanghai	3DO	5	97
Shockwave: Inv. Earth	3DO	7	80
Soccer Kid	3DO	8	80
Starblade	3DO	7	80
Street Fighter 2 Turbo	3DO	4	97
Total Eclipse	3DO	9	96
V.R. Stalker	3DO	4	97
Way of the Warrior	3DO	3, 4	96

SONY-TIPS

Spiel	System	Ausgabe	Seite
3D Lemmings	Playstation	11	96
Crime Crackers	Playstation	8	81
Gunners Heaven	Playstation	8	80
Gunners Heaven	Playstation	9	96
Parodius	Playstation	6	97
Ridge Racer	Playstation	4, 5, 8	95
Starblade	Playstation	9	96
Toh Shin Den	Playstation	5,6	95
Wipeout	Playstation	12	103

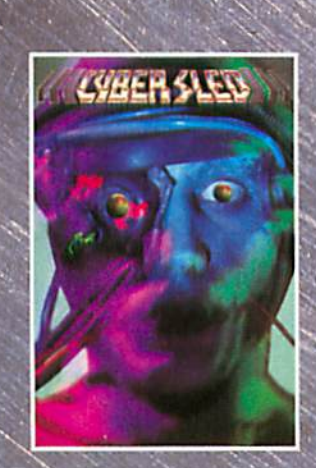
TIPS: ANDERE SYSTEME

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Alien vs Predator	Jaguar	2	97
Bubsy	Jaguar	7	80
Checkered Flag	Jaguar	5	97
Club Drive	Jaguar	5	97
Fatal Fury 3	Neo-Geo	12	105
Iron Soldier	Jaguar	6	96
King of Fighters '95	Neo-Geo	12	105
King of Fighters	Neo-Geo	1	112
King of Fighters	Neo-Geo	10	97
Samurai Shodown 2	Neo-Geo	6	97
Zool 2	Jaguar	8	81



PEN SIND
CH GUT.







DIR JETZT
AYSTATION.



FRÖHLICHE WEIHNACHTEN



Suizid-Kommando: "3D Lemmings" gehört zu den fesselndsten Playstation-Spielen.

Blechschaden: Bei "Destruction Derby" wird reichlich Metall zerbeult.

Krawall im All: Die Doppel-CD "Novastorm" entführt Euch in gefährliche Alien-Welten.

Das schnellste Gleiterrennen aller Zeiten spielt sich auch hervorragend: Sonys "Wipeout".

Zusammen mit Sony Interactive verlosen wir rechtzeitig zum Fest einen Stapel wertvoller Preise – mit etwas Glück gehört Euch schon bald eine Playstation mit vier Wahnsinns-Spielen!

Der Weihnachtsmann kommt in diesem Jahr aus Frankfurt: Ex-MAN!AC Ingo hat sich nach wochenlangem Telefon-Terror und vorweihnachtlichen Fax-Attacken dazu hinreißen lassen, Preise im Wert von über 2.500 Mark 'rauszurücken, die wir im Namen von Sony Interactive verlosen. Statt bohrende Fragen zu beantworten ("Wie heißt der Opa von Krazy Ivan?" oder "Wieso haben die Lemminge grüne Haare?") braucht Ihr nichts weiter zu tun, als eine Postkarte mit Eurem Namen, einer 80-Pfennig-Briefmarke und der folgenden Adresse zu versehen:

Cybermedia Verlags GmbH
z.Hd. Weihnachtsmann
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Einsendeschluß ist der 20. Januar 1996, der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

1. PREIS
Eine Sony Playstation mit "Wipeout", "Destruction Derby", "Novastorm" und "3D Lemmings"

2.-4. PREIS: Je ein "Wipeout"

5.-7. PREIS: Je ein "Destruction Derby"

8.-10. PREIS: Je ein "Novastorm"

11.-13. PREIS: Je ein "3D Lemmings"

14.-23. PREIS: Je ein T-Shirt von "Wipeout"

24.-33. PREIS: Je ein T-Shirt von "Destruction Derby"

Durchschnittlich verdrückt der deutsche Fußballfan 10 Flaschen Bier, 2 Pizzas und 3 Tüten Chips pro Länderspiel.

International Superstar Soccer Deluxe ist so bombenscharf, da wirst Du kaum zum Essen kommen.

BORSCH, STENGEL & PARTNER





INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE. MÜLLER-BOMBE STATT ZAHNARZT-PLOMBE.

Olé, Olé, Olé!!! Bombenstimmung mit International Superstar Soccer Deluxe. **Maniac 11/95:** „... das beste Fußball, das man in digitaler Form erleben kann ... das Videospiel des Jahres." Wertung: 90%. **TOTAL! 11/95:** „... Wahnsinn, was KONAMI uns mit diesem Programm beschert!" Note: 1. **Videogames 11/95:** „Das neue, beste SNES-Fußball aller Zeiten heißt wieder ISS ..." Wertung: 90%. **Gamepro 12/95:** „... ohne Übertreibung kann man von einer perfekten Fußballsimulation sprechen." Note: 1. **Fun Generation 11/95:** „... der nochmal gesteigerte Realitätsgrad wird Begeisterungsstürme hervorrufen." Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung ...



Präsentiert von:





KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 560180, 60406 Frankfurt

PLANET SATURN



Entgegen der abstrakten Voxel-Landschaft wurden die Gegner aus Polygonen und Texturen gebastelt.



Anvisierte Gegner werden als Render-Optik eingeblendet: Ihr identifiziert die Maschine und wählt geeignete Waffen.



Wie im ersten Teil sind die engen "Solar Eclipse"-Tunnels mit fiesen Hindernissen wie Stacheln oder Türen gespickt.

Black Fire

SATURN

Mit dem Helikopter-Gemetzel "Comanche" schuf Novalogic einen revolutionären Action-Titel für den PC. Simple Steuerung ohne Simulations-Elemente und motivierende Baller-Missionen waren PC-Spielern dis dato unbekannt. Novalogics Voxel-3D-Engine kam ohne rechenintensive Polygone oder Texturen aus und lief selbst auf langsamen 386er-Rechnern ziemlich flott.

Leveldesign und Missionen von Novalogics Hubschrauberballerei erinnern an "Thunderhawk 2", können aber weder mit Intelligenz noch Präsentation des englischen Action-Hammers konkurrieren: Nach obligatorischem Render-Vorspann dreht Ihr ein paar Runden durchs Übungsgelände und macht Euch mit der Steuerung vertraut: Wie der Core-Chopper dreht sich Euer Flattermann um seine Achse und verändert die Flughöhe, sogar die Tastenbelegung erinnert an "Thunderhawk". Auch hier wirft Euer Pilot einen Blick durchs Seitenfenster der Kanzel, allerdings ohne flüssigen Kameraschwenk.
Nach dem Crash-Kurs wagt Ihr Euch an die erste Mission: Eine plastische Computerkarte zeigt Einsatzgebiet und Vernichtungsziele, entgegen den frei wählbaren "Thunderhawk"-Kampagnen wird die Reihenfolge der Missionen vorgeschrieben. Core Design konzentrierte sich auf Taktik und plazierte Eure Gegner sparsam, in "Black Fire" umkreisen Euch die feindlichen Geschwader wie aufgebrachte Hornissenschwärme. Wer direkt zum Zielareal fliegen möchte, wird in Sekundenschnelle abgeschossen, eine direkte Konfrontation und ein aufmerksamer Blick für den Scanner sind oft der einzige Ausweg. Kluge Piloten lernen aus den Schwächen ihrer Gegner: Wer für einen mickrigen Helikopter vier Raketen verballert, hat bald keine Munition für das Vernichtungsziel mehr. Die Missionen sind weder so intelligent noch so umfangreich wie die "Thunderhawk"-Aufträge, lassen sich aber speichern und locken Anfänger mit unbegrenztem Einsatzareal. Die abstrakte Landschaft bietet keine Details wie Straßen oder Bäume, dafür zieht die Voxelgrafik rasend schnell vorbei und ermöglicht eine traumhafte Steuerung. "Black Fire" ist primitiver als der Core-Konkurrent, Action-Fans freuen sich über eine stimmungsvolle Ballerei ohne lästigen Schnickschnack. Für "Comanche"-Fans ein Pflichtkauf. *rb*

Muster von Tradelink, Tuttlingen, Tel.: 07461/79001



Das Einsatzareal als dreidimensionale Modell-Karte: Kleine Fenster zeigen mit Render-Videos die Vernichtungsziele.



Das "Black Fire"-Intro ruckelt, verblüfft aber mit hochauflösendem Fullscreen-Video.



BLACK FIRE

ab 16 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	NOVALOGIC
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	67%

Motivierende Hubschrauber-Action mit flotter Voxel-Landschaft und simplen Zerstörungsmissionen.

Solar Eclipse

Der 3D-Shooter "Total Eclipse" von Crystal Dynamics war vor knapp zwei Jahren *das* Kaufargument fürs 3DO. Der Nachfolger "Solar Eclipse" erscheint zuerst für den Sega Saturn und soll die angestaubte 3D-Engine auf den neuesten Stand bringen. Wieder düst Ihr mit Eurem Jäger durch dreidimensionale Schluchten und verwinkelte Gang-Komplexe. 360-Grad-Drehungen und freie Flugbahn gibt's ebensowenig wie im Vorgänger, dafür sind die zerklüfteten Fels-Labyrinthe gleich doppelt so groß: Kaum habt Ihr Euch für eine Abzweigung entschieden, braust Ihr am nächsten Tunnel vorbei. Hindernisse wie Lichtschranken, Flugminen und Stahlschotten behindern den Überlichtflug und fordern fliegerisches Geschick: Kollisionen reduzieren Eure Energieleiste drastischer als gegnerische Treffer. Zielsichere Flieger bringen den verkokelten Jäger durch Abschüsse wieder auf Vordermann: Habt Ihr einen Feind zerstört, tankt Ihr seinen Energievorrat auf. Profi-Piloten wechseln in die neue Cockpit-Ansicht und erleben die 3D-Ballerei hautnah. Mehr in der nächsten Ausgabe. *rb*







Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel		Preis
Actraiser 2	dt	79.00
Air Cavalry	dt	99.00
Asterix & Obelix	**dt**	**129.00**
Batman Forever	dt	119.00
Big Sky Trooper	**dt**	**114.00**
Bomberman 3	dt	119.00
Boogerman	dt	99.00
Bubsy 2	dt	139.00
Casper	dt	119.00
Castlevania Vampire	dt	129.00
Chrono Trigger	us	149.00
Cut Throat Island	**dt**	**114.00**
Demolition Man	**dt**	**109.00**
Dirt Trax FX	dt	114.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	**dt**	**129.00**
Donkey Kong Country	dt	139.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Earth Worm Jim 2	dt	119.00
Fievel Mauswanderer	dt	79.00
Fifa Soccer 96	**dt**	**99.00**
Frank T. Big Hurt B.	**dt**	**114.00**
Heberake 2	dt	89.00
Hungry Dinosaurs	dt	84.00
Illusion of Time	**dt**	**109.00**
Int.S.Soccer Deluxe	dt	129.00
Int.Superstar Soccer	**dt**	**99.00**
Izzy's Quest	dt	109.00
J.Madden Football 96	**dt**	**99.00**
Judge Dredd	dt	89.00
Jungle Strike	**dt**	**99.00**
Kawasaki Superbikes	dt	99.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	99.00
Killer Instinct	**dt**	**139.00**
Kirbys Ghost Trap	dt	109.00
Lion King (24 Meg)	dt	119.00
Lobo	dt	129.00
Lost Vikings 2	**dt**	**99.00**
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden 95	dt	79.00
Mario World 2	dt	109.00
Mask	dt	115.00
Mechwarrior 3050	dt	99.00
Mega Man 7	**dt**	**109.00**
Mega Man X 2	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	119.00
Mr. Tuff	**dt**	**109.00**
NBA Basketball	dt	129.00
NBA Live 96	**dt**	**99.00**
NBA Live 95	dt	89.00
NFL Quarterback '96	dt	114.00
NHL Hockey 96	**dt**	**109.00**
Oscar	dt	119.00
Pac Man 2	dt	109.00
PGA Tour Golf 96	dt	109.00
Pinocchio	dt	129.00
Pocky & Rocky 2	**dt**	**79.00**
Porky Pig's H.Hol.	**dt**	**119.00**
Power Ranger 2	dt	119.00
Prehistorik Man	dt	109.00
Primal Rage	dt	99.00
Prime Goal 3	dt	119.00
Realm	dt	119.00
Revolution X	**dt**	**114.00**
Samurai Shodown	dt	99.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Secret of Mana kp.dt	dt	109.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	99.00
Spawn	dt	114.00
Spot Goes to Hollyw.	dt	119.00
Star Trek: Next Gen.	**dt**	**109.00**
Star Trek:Deep Space	**dt**	**109.00**
Star Trek:Fleet Aca.	dt	109.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Tetris 2	dt	109.00
Theme Park (kp.dt.)	**dt**	**109.00**
Tim in Tibet	dt	129.00
Timecop	dt	109.00
Tom & Jerry 2	dt	134.00
Total Football	dt	109.00
Troy Aikman Football	dt	99.00
Turrican 2	**dt**	**99.00**
Urban Strike	**dt**	**119.00**
Venom Spider-Man	dt	114.00
Waterworld	dt	109.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.00
Weapon Lord	dt	119.00
Whizz	dt	119.00
World Masters Golf	dt	109.00
Worms	dt	104.00
WWF Wrestl. Arrcade	**dt**	**109.00**
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Ardy Lightfoot	dt	69.00
Beavis and Butthead	**dt**	**39.00**
Bomberman 2	**dt**	**59.00**
Clay Mates	dt	49.00
Earth Worm Jim	dt	69.00
F1 Championship	dt	69.00
Heberake Popoon	dt	49.00
Indiana Jones	dt	69.00
John Madden 94	dt	49.00
Lemmings 2	dt	69.00
Mario All Star Clas.	**dt**	**69.00**
Mario Kart Classic	**dt**	**69.00**
Mario Paint mit Maus	dt	69.00
Metroid	uk	59.00
Mickey Mania	dt	49.00
Page Master	dt	49.00
Parodius	dt	45.00
Paws of Fury-Brutal	dt	49.00
Phantom 2040	dt	59.00
Punch Out!	dt	69.00
Putty Squad	dt	69.00
Rise of the Robots	**dt**	**49.00**
Robocop vs. Termina.	dt	49.00
Soul Blazer	dt	69.00
Star Wars 3	dt	69.00
Star Wing	dt	39.00
Stargate	**dt**	**39.00**
Street Racer	**dt**	**39.00**
Syndicate	**dt**	**39.00**
Tiny Toon	dt	45.00
True Lies	dt	59.00
Vortex	dt	69.00
Zoop	dt	59.00

Super NES-Sonderangebote

Titel		Preis
Aaah! Real Monster	dt	59.00
Addams Family Values	**dt**	**69.00**

Super NES-Zubehör

Artikel		Preis
6 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 3	dt	99.00
Aura Interactor	dt	184.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch Kabel m.Scart	dt	29.00
Donkey Kong Anhänger	dt	4.90
Donkey Kong Plüsch	dt	39.00
Game Mage 2	dt	69.00
Infrarot Joypads	dt	89.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Spielsber. Donkey 2	dt	24.00
Spieleb.Mario Worl.2	dt	24.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Universal Adaptor	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Titel		Preis
Akira	dt	59.00
Asterix & Obelix	**dt**	**59.00**
Asteroids & Missile	dt	59.00
Bomberman 2	dt	59.00
Bubsy 2	dt	59.00
Casper	dt	59.00
Cut Throat Island	dt	59.00
Donkey Kong Land	**dt**	**59.00**
Earth Worm Jim	**dt**	**59.00**
European Golf	dt	59.00
Fifa Soccer 96	dt	64.00
Frank Th. Baseball	dt	59.00
Galaga & Galaxian	dt	59.00
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Lion King	dt	54.00
Madden 96	dt	64.00
Mario's Picross	dt	44.00
Mega Man 4	**dt**	**49.00**
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Micro Machines 2	dt	59.00
NBA Live 96	dt	64.00
NFL Quarterback '96	dt	59.00
NHL Hockey 96	dt	64.00
Pac Panic	dt	45.00
PGA Tour Golf 96	dt	64.00
Pinball Deluxe	dt	59.00
Pinball Mania	dt	59.00
Pinocchio	**dt**	**59.00**
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Star Trek Generation	dt	59.00
Streetfighter 2	**dt**	**59.00**
Super Battletank	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Tetris 2	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck	dt	59.00
Wario Blast	dt	59.00
Waterworld	**dt**	**49.00**
Worms	dt	59.00
WWF Raw	dt	59.00
Zoop	dt	44.00

Gameboy-Sonderangebote

Titel		Preis
Flintstones	dt	39.00
John Madden 95	dt	39.00
Seaquest DSV (SGB)	**dt**	**39.00**
Tetris	dt	39.00

Gameboy-Zubehör

Artikel		Preis
Game Boy Netzteil	dt	17.00
Game Boy schwarz	dt	109.00

MEGA DRIVE

Titel		Preis
Addams Family Values	dt	109.00
Batmann and Robin	dt	99.00
Batman Forever	**dt**	**99.00**
Clay Fighter	dt	89.00
Comix Zone	dt	109.00
Cut Throat Island	dt	99.00
Cybernauts	dt	89.00
Death & Ret.o.Superm	dt	89.00
Donald Duck Maui Ma.	**dt**	**109.00**
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dynamite Headdy	dt	99.00
Earth Worm Jim 2	**dt**	**109.00**
EXO Squad	dt	109.00
F1 Championship	dt	89.00
Fifa Soccer 96	**dt**	**89.00**
Fire Team Rogue	dt	89.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Frank Thomas Baseba.	dt	99.00
Garfield	dt	114.00
Generation Lost	dt	69.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
Indiana Jones Gr.Ad.	dt	109.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Izzy's Quest	dt	109.00
Jelly Boy	dt	109.00
J.Madden Football 96	**dt**	**89.00**
Judge Dredd	dt	99.00
Jurassic Park Ramp.	dt	99.00
Justice League	dt	79.00
Light Crusader	dt	109.00
Lobo	dt	114.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Mario Basler Soccer	dt	114.00
Marsupilami	dt	104.00
Mask	dt	109.00
Megaman Wily Wars	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	109.00
Micro Machines 96	dt	99.00
Mr. Nutz	dt	69.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	99.00
NBA Live 96	**dt**	**89.00**
NBA Live 95	dt	69.00
NFL Quarterback '96	dt	99.00
NHL Hockey 96	**dt**	**99.00**
Page Master	dt	109.00
Sampras Tennis 96	dt	99.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
Phantasy Star 4	dt	109.00
Pocahontas	**dt**	**109.00**
Power Ranger 2	dt	104.00
Primal Rage	**dt**	**109.00**
Putty Squad	dt	99.00
Revolution X	dt	99.00
Rise of the Robots	**dt**	**69.00**
Road Rash 3	dt	79.00
Schlümpfe	dt	99.00
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skidmarks	dt	99.00
Soleil (Komp. dt)	dt	111.00
Sonic 1&2 & Dr.Robo.	dt	109.00
Sparkster	dt	69.00
Spirou	dt	99.00
Spot Goes to Hollyw.	dt	109.00
Star Trek:Deep Space	**dt**	**109.00**
Stargate	dt	99.00
Story of Thore kp.dt	dt	124.00
Syndicate	dt	79.00
Theme Park kompl.dt.	dt	99.00
Tiny Toon 2	dt	79.00
Total Football	dt	99.00
Vectorman	**dt**	**99.00**
Venom/Spider-Man	dt	99.00
Waterworld	dt	99.00
Weapon Lord	**dt**	**99.00**
Wonder Boy 3	dt	69.00
Worms	dt	99.00
WWF Wrestl. Arrcade	**dt**	**99.00**

Mega Drive-Sonderangebote

Titel		Preis
Aaah! Real Monster	dt	59.00
Balls	dt	29.00
Beavis and Butthead	**dt**	**39.00**
Fifa Soccer 95	dt	59.00
Flux (Juice)	dt	54.00
Hyperdunk	dt	39.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	59.00
Incredible Hulk	dt	39.00
Madden NFL 95	dt	49.00
Marko's Magic Footb.	**dt**	**55.00**
Mighty Max	dt	59.00
NHLPA Hockey '95	dt	49.00
Ottifants	dt	29.00
Pac Panic	dt	59.00
Phantom 2040	dt	59.00
Pitfall!	dt	49.00
Puggsy	dt	39.00
Snake, Rattle'n Roll	dt	49.00
Sword of Vermilion	uk	39.00
Talespin	dt	39.00
Tobnits Adventure	dt	39.00
Toughman Boxing	dt	49.00
Unneces.Roughness 95	dt	55.00
Winter Olympics	dt	39.00
Yogi Bear	dt	49.00
Zoop	dt	59.00

Mega Drive-Zubehör

Artikel		Preis
4 Spieler Adapter	dt	65.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
Antennenweiche MD 2	dt	39.00
ASCII 6 But. Joypad	dt	45.00
Ascii 6 Button Pad	dt	45.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Competition Joypad	dt	16.00
Mega Drive Sonic Fun	dt	239.00
Pro Pad 6 B. SV-439	dt	39.00
Program Pad SV-443	dt	59.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Sega Maus	dt	75.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

MEGA-CD

Titel		Preis
Batman and Robin	dt	69.00
Brutal 2	dt	79.00
Chuck Rally-B.C.Rac.	dt	109.00
Cobra Space Adventu.	dt	89.00
Demolition Man	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kp.dt.	dt	89.00
Dune - Wüstenplanet	dt	99.00
Fatal Fury Special	dt	69.00
Flying Nightmares	**dt**	**99.00**
ISS Deluxe (16 MB)	dt	89.00
Kids on Site	dt	89.00
Mega Race	dt	89.00
NBA Jam	dt	89.00
Samurai Shodown	dt	74.00
Schlümpfe	dt	99.00
Sonic CD	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Syndicate	dt	99.00
Theme Park	dt	99.00
World Cup Golf	dt	99.00

Mega-CD-Sonderangebote

Titel		Preis
Bill Walsh Football	dt	29.00
NHLPA Hockey '94	dt	39.00
Powermonger	dt	39.00
Prince of Persia	dt	29.00
Road Avenger	dt	29.00
Spider-Man vs. Kings	dt	29.00

Mega-CD-Zubehör

Sega 32X

Titel		Preis
Blackhawk	dt	99.00
Casper	dt	99.00
Fifa Soccer 96	**dt**	**99.00**
Knuckles Chaotix	dt	109.00
Kolibri	dt	109.00
Metal Head	dt	129.00
Mother Base	dt	109.00
Motorcross	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	99.00
Primal Rage	dt	109.00
Space Harrier	dt	79.00
Spot Goes to Hollyw.	dt	109.00
Star Trek:Fleet Aca.	dt	99.00
Star Wars Arcade	dt	119.00
T-Mek (CD)	dt	109.00
Virtua Fighter	**dt**	**119.00**
WWF Raw	dt	129.00
WWF Wrestle. Arrcade	**dt**	**124.00**

Sega 32X-Zubehör

Artikel		Preis
MD 32X & Star Wars	dt	289.00
Mega Drive 32X	dt	189.00

Panasonic 3DO

Titel		Preis
Alone in the Dark 2	dt	89.00
Blade Force	dt	89.00
Casper	dt	99.00
Clayfighter 2	dt	99.00
Creature Shock	**dt**	**94.00**
Cyberia	**dt**	**99.00**
Deathkeep	dt	89.00
Descent	**dt**	**99.00**
Dragon Lore	dt	89.00
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Flying Nightmares	uk	89.00
Foes of Ali	dt	89.00
Gridders	us	79.00
Guardian Wars	us	99.00
Horde	uk	89.00
Immercenary	dt	99.00
Jurassic Park	us	89.00
Killing Time	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	99.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	dt	89.00
NHL Hockey 96	**dt**	**89.00**
Off World Intercept.	uk	89.00
Panzergeneral	dt	79.00
PGA Tour Golf 96	**dt**	**89.00**
Primal Rage	**dt**	**99.00**
Rebel Assault	dt	79.00
Return Fire (DA)	dt	89.00
Samurai Showdown	uk	89.00
Sewer Shark	us	99.00
Space Hulk	uk	89.00
Striker	uk	109.00
Syndicate (DA)	**dt**	**89.00**
Theme Park kompl.dt	dt	109.00
Total Eclipse	uk	89.00
Waterworld Action	dt	99.00
Wing Commander 3	**dt**	**99.00**

3-DO-Sonderangebote

Titel		Preis
3-Do Sampler	**dt**	**14.00**
Alone in the Dark 1	dt	69.00
Gridders	uk	69.00
Shadow War of Succ.	**us**	**69.00**
Shock Wave Op.Jumpg.	dt	69.00
Soccer Kid	uk	39.00

3-DO-Zubehör

Artikel		Preis
Goldstar 3-Do+Spiel	dt	649.00
Goldstar Joypad	dt	59.00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 0 89/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 0 89/4 70 21 22

JAGUAR

Titel		Preis
Battlemorph (CD)	dt	99.00
Club Drive	dt	69.00
Creature Shock (CD)	dt	99.00
Dragon - Bruce Lee	dt	69.00
Fight For Life	dt	109.00
Highlander (CD)	dt	99.00
Kasumi Ninja	dt	69.00
Primal Rage (CD)	**dt**	**89.00**
Rayman	**dt**	**129.00**
Space War 2000	dt	99.00

Jaguar-Sonderangebote

Titel		Preis
Checkered Flag	dt	49.00
Crescent Galaxy	dt	49.00
Dino Dudes	dt	59.00

Jaguar-Zubehör

Artikel		Preis
Cat-Box	dt	139.00
Jaguar CD-Rom	dt	299.00
Jaguar Grundgerät	dt	249.00
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

Sony PSX

Titel		Preis
Aftermath	dt	94.00
Air Combat	dt	89.00
Alien Trilogy	dt	94.00
Assault Rigge	dt	89.00
Battle A.Toshinden	**dt**	**84.00**
Casper	dt	94.00
Cyberia	dt	94.00
Cybersled	dt	84.00
Cyberspeed	dt	89.00
Destruction Derby	dt	94.00
Discworld eng.	dt	89.00
Discworld (kp. dt.)	dt	89.00
Extreme Sports	dt	89.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Gola Storm (Konami)	dt	99.00
Heberake's Popoitto	dt	89.00
Hi Octane (DA)	**dt**	**83.00**
Impossible Mission	dt	99.00
John Madden 96	**dt**	**89.00**
Jumping Flash	dt	89.00
Jupiter Strike	dt	84.00
Kileak the Blood	dt	89.00
Crazy Ivan	dt	89.00
Lemmings 3D	dt	89.00
Lone Soldier	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	94.00
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NHL Hockey 96	dt	99.00
Novastorm	dt	89.00
Off-World Intercept.	dt	89.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius Deluxe	dt	99.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
Philosoma	dt	89.00
Pinball (Ocean)	dt	99.00
Primal Rage	dt	99.00
Overkill	dt	99.00
Raiden	dt	85.00
Rapid Reload	dt	89.00
Raven Project	**dt**	**89.00**
Rayman	dt	99.00
Revolution X	dt	84.00
Ridge Racer	dt	89.00
Road Rash	dt	89.00
Roll Cage	dt	99.00
Shell Shock	dt	79.00
Shock Wave	**dt**	**89.00**
Starblade Alpha	dt	89.00
Streetfighter Movie	dt	89.00
Striker 96	dt	89.00
Tekken	**dt**	**99.00**
Theme Park	dt	89.00
Thunderhawk 2	dt	79.00
Top Gun	dt	89.00
Total Eclipse Turbo	dt	99.00
True Pinball	**dt**	**89.00**
Twisted Metal	dt	89.00
Viewpoint	dt	89.00
VR Baseball	dt	94.00
Warhammer Fantasy B.	**dt**	**89.00**
Warhawk	dt	89.00
Waterworld Action	dt	94.00
Wing Commander 3	dt	99.00
Wipe out	dt	89.00
Worms	dt	89.00
WWF Arcade	dt	94.00
X-Com Enemy Unknown	dt	79.00

Sony PSX-Zubehör

Artikel		Preis
Action Replay 1 PSX	dt	69.00
Antennenkabel PSX	dt	45.00
ASCII Joypad Autof.	dt	59.00
ASCII Joypad PSX	dt	44.00
ASCII Joystick	dt	109.00
Euro-Scart Kabel	dt	69.00
Fighting Co.2 Joypad	dt	59.00
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Joypad Sony PSX Auto	dt	49.00
Joypad SV-1102 Sony	dt	44.00
Propad SV-1100 Sony	dt	59.00
Verlängerung Joypad	dt	24.00
Link Kabel PSX	dt	45.00
Maus Sony PSX	dt	54.00
Memory Card Sony PSX	dt	49.00
NeGcon Joypad	dt	84.00
RGB-Scart Kabel Sony	dt	39.00
Sony Playstation	dt	579.00
Playstation+NBA Jam	**dt**	**639.00**

Saturn

Titel		Preis
Blackfire	dt	109.00
Bug	dt	109.00
Casper	dt	94.00
Clockwork Knight	dt	89.00
Clockwork Knight 2	dt	99.00
Cyber Speedway	dt	89.00
Cyberia	dt	94.00
Daytona USA	dt	109.00
Deadly Skies	dt	94.00
Digital Pinball	dt	99.00
Dracula X	dt	99.00
Fifa Soccer 96	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	84.00
Galactic Attack	dt	84.00
Heberake	dt	89.00
Hi Octane (DA)	dt	89.00
Myst (kompl. dt)	**dt**	**99.00**
Blackfire	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NHL Allstar Hockey	dt	99.00
NHL Hockey 96	dt	89.00
Panzer Dragoon	dt	99.00
Parodius Deluxe	dt	99.00
Pebble Beach Golf	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Rayman	**dt**	**94.00**
Real Yumeme (kp.dt.)	dt	119.00
Revolution X	dt	84.00
Robotica	dt	89.00
Sega Rally	dt	99.00
Shell Shock	dt	94.00
Shinobi X	dt	99.00
Sim City 2000	**dt**	**99.00**
Streetfighter Movie	dt	94.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	89.00
Thunderhawk 2	dt	94.00
True Pinball	dt	99.00
Victory Boxing	dt	94.00
Victory Goal	dt	109.00
Virtua Cop	dt	99.00
Virtua F.& Clockw.K.	dt	149.00
Virtua Fighter	dt	109.00
Virtua Fight 2 Remix	**dt**	**65.00**
Virtua Hang On	dt	99.00
Virtua Racing	dt	99.00
Virtua Soccer	dt	99.00
Virtual Hydlide	dt	99.00
Waterworld	dt	94.00
Wing Arms	dt	99.00
World Series Baseb.	dt	94.00
Worms	dt	94.00
X-Men:Children o.t.A.	dt	84.00

Saturn-Zubehör

Artikel		Preis
6 Button Joypad	**dt**	**39.00**
6 Spieler Adapter	dt	69.00
Action Replay Saturn	**dt**	**99.00**
Antennenkabel Saturn	dt	39.00
Antennenkabel	dt	54.00
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.00
Backup Memory Saturn	dt	99.00
Infrarot Joypads	dt	89.00
Joypad Saturn	dt	39.00
Joypad SV-1201	dt	34.00
Propad SV-1200	dt	44.00
Saturn+VF & Clockw.	dt	799.00
Saturn+Virtua Fight.	dt	699.00
Video CD MPEG-Karte	dt	329.00
Sega Saturn + 3 Spl.	dt	899.00
Sega Saturn o. Spiel	**dt**	**649.00**
Universal Adaptor	dt	49.00
Verlängerung Joypad	dt	19.00
Virtua Stick Saturn	dt	79.00

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

Versand für **Österreich**, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für **Deutschland**, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste. • An- und Verkauf von gebrauchten Spielen. • Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.

Versandkosten per Post DM 7,–/ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,–/ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht! Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

F-1 Live Information

SATURN

Als Nachfolger zum hyper-realistischen Mega-CD-Rennspiel "F-1 Heavenly Symphony" angekündigt, entspricht "F-1 Live Information" ganz und gar nicht den Erwartungen: Die Formel-1-Raserei wurde vorwiegend unter Action- denn Simulations-Aspekten entwickelt, nur fünf Teams und drei Kurse der F1-Weltmeisterschaft fanden den Weg auf die Saturn-CD. Gefahren wird auf originalgetreu adaptierten Kursen von Monte Carlo, Hockenheim und Suzuka. Außerdem steht das "Sega Motor Land" in drei Ausbaustufen zur Verfügung.

Nachdem Ihr Euch für Schwierigkeitsgrad, Auto und Strecke entschieden habt, dürft Ihr noch ein bißchen am Wagen herumbasteln, ehe ein gesprächiger japanischer Online-Kommentator zum Start bittet. Ihr fahrt konstant acht Runden, wählt unterwegs zwischen Cockpit-Ansicht und "Von hinten"-Perspektive. Dabei fällt auf, daß die Grafik ziemlich flach wirkt: Es ist fast unmöglich, Kurven rechtzeitig zu erkennen, ohne auf die Übersichtskarte zu blinzeln. Nur wenn's bergab geht, sieht man die nächsten paar hundert Meter vernünftig auf sich zukommen. Zudem ist die 3D-Grafik ziemlich unspektakulär und kann weder "Daytona USA", geschweige denn "Sega Rally" Paroli bieten. Schade, denn die Steuerung arbeitet exzellent, ist sensibel und doch konsequent.

Anders als beim echten Formel-1-Rennen braucht Ihr nicht besonders vorsichtig zu fahren. Selbst Damon "Ein Unfall kommt selten allein" Hill würde es ohne Boxenstopp über die Zeit schaffen: Frontale Bandenkracher oder Bandenkontakt kosten weder viel Zeit, noch schaden sie der Performance Eures Wagens in erklecklichem Maße. Soviel zum Thema Realismus! Wozu man trotzdem die Option hat, an die Box zu fahren, ist mir ein Rätsel – zumal man die Anzahl der Runden nicht ändern darf. Das Angenehme dabei ist, daß Ihr schon nach wenigen Rennmetern voll im Geschehen ist und selbst nach ein paar Dutzend Karambolagen auf dem engen Monte-Carlo-Stadtkurs noch einen vorderen Platz belegen kann. Egal, ob mit Joypad oder Lenkrad, "F-1 Live Information" versprüht trotz Grafik-Mankos, Sicht-Problemen und Crash-Sympathie einen herben Charme. Wer generell auf Rennspiele und Formel 1 im Speziellen steht, der sichert sich im "Grand Prix"-Modus zunächst die Siegerkrone und jagt dann im "Time Trial" seine Bestzeiten. Leider haben die Entwickler das Potential einer 32-Bit-gerechten Formel-1-Raserei nur angekratzt – vielleicht hat Sony Interactive mit ihrer kommenden Formel-1-Interpretation für die Playstation mehr Glück. *mg*

Erhältlich bei World of Games. Tel: 06221/184134

Aus den aktuellen zwölf Formel-1-Teams hat Sega Benetton, McLaren, Williams, Ferrari und Tyrrell gewählt. Die Autos sind unterschiedlich eingestellt und können vor dem Start feinjustiert werden.













Auf Knopfdruck wird ein kleines Sichtfenster eingeblendet (rechts oben), das Euren Wagen von oben zeigt. Als Lenk-Hilfe eignet es sich jedoch überhaupt nicht.



Keine Angst vor Rauchentwicklung. Eure Autos sind so stabil gebaut, daß sie selbst nach 30 Crash-Tests noch fahren.

Ferrari-Pilot Alesi entpuppt sich auch im Videospiel als Draufgänger und zeigt ein gewagtes Überholmanöver.



Während die Konkurrenz fleißig Pirouetten dreht, zischen wir mit Vollgas am Chaos vorbei.



SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	FEBRUAR 96
SPIELSPASS	62 %

Grafisch bescheidenes Formel-1-Rennspiel mit nur drei Original-Strecken, prima Steuerung und etwas zuviel Action.



Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	75,00	129,00
SUPER TURRICAN 2	40,00	70,00
ACTRAISER 2	20,00	45,00
FINAL FANTASY 3	50,00	80,00
BATMAN & ROBIN	30,00	60,00
BRAINLORD	40,00	70,00
DONKEY KONG	30,00	60,00
EARTHWORM JIM	30,00	60,00
FATAL FURY SPECIAL	40,00	70,00
HAGANE	40,00	70,00
BC KID	30,00	60,00
LOST VIKINGS	10,00	30,00
S MARIOKART	20,00	45,00
NBA T.E.	20,00	45,00
S. R TYPE 3	20,00	45,00
ROCK'N R.RACING	20,00	45,00
SAMURAI SHOWDOWN	40,00	70,00
SPACE ACE	30,00	60,00
STARWING	10,00	30,00
SUPER ST.FIGHTER 2	40,00	70,00
SPECTRE	10,00	30,00
SUPER CONFLICT	20,00	45,00
SECRET OF MANA	40,00	70,00
SUPER METROID DT.	20,00	45,00
TOM & JERRY	20,00	45,00
PRO ACTION REPLAY 2	20,00	50,00
DIE SCHLUMPFE	30,00	60,00
WINGS 2	10,00	30,00
ILLUSION IN TIME	40,00	70,00
YOSHIS ISLAND	50,00	80,00
STARGATE	30,00	60,00
JUDGE DRED	30,00	60,00

Sega Mega Drive 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD	70,00	125,00
MEGA DRIVE I+PAD	50,00	95,00
ALIEN 3	10,00	30,00
ART OF FIGHTING	20,00	45,00
BUBSY 2	20,00	45,00
COOL SPOT	20,00	45,00
DIE SCHLUMPFE	20,00	45,00
DUNE 2	30,00	60,00
EARTHWORM JIM	30,00	60,00
ETERNAL CHAMPIONS	20,00	45,00
FIFA SOCCER 95	20,00	45,00
IMG TENNIS	20,00	45,00
KÖNIG DER LÖWEN	20,00	45,00
MICRO MACHINES 2	30,00	60,00
NBA LIVE 95	30,00	60,00
SYNDICATE	20,00	45,00
STORY OF THOR	45,00	75,00
VIRTUA RACING	45,00	75,00
NHL 95	20,00	45,00
SIDE POCKET	30,00	60,00
DSCHUNGELBUCH	20,00	45,00
PGA EURO GOLF	20,00	45,00
LANDSTALKER	30,00	60,00
SKELETON CREW	30,00	60,00

Sega Mega CD2 16 Bit	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD 2 + SPIEL	125,00	199,00
SONIC CD	10,00	30,00
TOMCAT ALLEY	20,00	45,00
SOULSTAR	30,00	60,00
REBEL ASSAULT	20,00	45,00
MICROCOSM	20,00	45,00
WWF RAGE IN CAGE	10,00	30,00
NIGHT TRAP	20,00	45,00

Neo Geo CD 32 Bit	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD (OHNE SPIEL)	250,00	399,00
AERO FIGHTERS 2	30,00	60,00
ROBO ARMY	40,00	70,00
LAST RESORT	20,00	50,00
NAM 75	20,00	50,00
S. SHOWDOWN 2	40,00	70,00
SAVAGE REIGN	40,00	70,00
SIDEKICKS 2	20,00	50,00
GHOST PILOTS	30,00	60,00
GALAXY FIGHT	40,00	70,00
SENGOKU 2	20,00	50,00
ART OF FIGHTING 2	20,00	50,00
FATAL FURY SPECIAL	20,00	50,00
TOP HUNTER	20,00	50,00
WORLD HEROES PERFECT	40,00	70,00
WINDJAMMERS	30,00	60,00

3 DO 32 Bit	ANKAUF	VERKAUF
PANAS. RGB + SPIEL	300,00	549,00
PANAS. FZ10 + 2 SPIELE	275,00	499,00
GOLDSTAR PAL + SPIEL	275,00	499,00
3 DO NTSC GERÄTE + SPIEL	250,00	475,00
WING COMMANDER 3	30,00	65,00
SYNDICATE	30,00	65,00
STARBLADE	20,00	55,00
SPACE ACE	45,00	80,00
RISE OF THE ROBOTS	10,00	40,00
PANZER GENERAL	45,00	80,00
NEED FOR SPEED	30,00	65,00
ROAD RASH	20,00	55,00
FIFA SOCCER	20,00	55,00
GEX	30,00	65,00
SLAM'N JAM	30,00	65,00
REBEL ASSAULT	30,00	65,00

Sonstiges	ANKAUF	VERKAUF
SNK NEO GEO KONSOLE	125,00	229,00
SNK NEO GEO SPIELE AB:-	25,00	60,00
JAGUAR SPIELE AB:-	20.00	45.00
NTSC/PAL UMWANDLER NEU	---,--	139,00
220v/110v STROMUMWANDL.	---,--	49.00
GAMEBOY OHNE SPIEL	25,00	45,00
GAME GEAR + SPIEL	45.00	89.00
GAME GEAR + 4 SPIELE	75,00	129,00
GAMEBOY SPIELE AB:-	5.00	15,00
GAME GEAR SPIELE AB:-	10,00	20,00
SUPER GAMEBOY	20,00	45,00
MEGA 32X AUFSATZ	100.00	179.00
SUPER SCOPE + 6 SPIELE	20,00	49,00
CDX ADAPTOR	30,00	60,00
ATARI JAGUAR MIT CYBERM.	125,00	199 00
CHINCH SVHS/SCART KABEL	---,--	30,00
JAGUAR CONTROL PAD	10.00	30.00

WEITERE GEBRAUCHT-TITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE

Sony Playstation DT 32 Bit	VERKAUF
PSX GRUNDGERÄT	599,90
SHELL SHOCK	89,90
THUNDERHAWK 2	89,90
KRAZY IVAN	99,90
WARHAWK	99,90
EXTREME SPORTS	99,90
TEKKEN	119,90
STARBLADE	99,90
PHILOSOMA	99.90
WWF WRESTLEMANIA	99,90
JOHN MADDEN	99,90
TWISTED METAL	99,90
CASPER	99,90
FIFA 96	99.90
NHL 96	99,90
STREETFIGHTER THE MOVIE	99,90
PANZER GENERAL	99,90
ROB CABLE	59.90
MEMORY CARD	49.90
JOYBOARD	119,90
MOUSE	59.90
CONTROL PAD	59,90
ASCII PAD	69,90
IMPORT IMPORT IMPORT	
GRUNDGERÄT JAP MIT SPIEL	899,90
KING BOWLING JP	149,90
HERMIE HOPPERHEAD JP	149.90
METAL JACKET JP	149.90
OFF WORLD INTERCEPTOR US	119,90
PGA GOLF 96	129.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Sega Saturn 32 Bit	VERKAUF
SEGA SATURN OHNE SPIEL	649.00
SHELL SHOCK	99.90
THUNDERHAWK 2	99.90
THEME PARK	99.90
ADAPTOR	69.90
FIFA SOCCER 96	99.90
CASPAR	99.90
RAYMAN	99.90
ALIEN TRILOGY	109.90
MPEG KARTE	329,90
CLOCKWORK KNIGHT 2	99.90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	109,90
VIRTUA HANG ON	109,90
DAYTONA	99,90
SEGA RALLEY	109,90
ROBOTICA	99,90
SHINOBI X	99,90
IMPORT IMPORT IMPORT	
SATURN (JP) MIT DAYTONA	899.90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS US	129.90
SIM CITY 2000 US	129.90
SHANGHAI US	89.90
WING ARMS JP	129.90
RAMPO JP	99.90
ADVANCED MILITARY COMMANDER	149.90
F 1	129.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Sega Mega CD2 16 Bit	VERKAUF
SURGICAL STRIKE	119,00
THEME PARK	109.90
SPACE ADVENTURE	119.90
FATAL FURY SPECIAL	89.90
SAMURAI SHOWDOWN	89.90
ETERNAL CHAMPIONS (US)	109.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Sega Mega Drive & 32 X	VERKAUF
LIGHT CRUSADER	119,00
VECTORMAN	119.90
COMIC ZONE	119.90
WEAPON LORD	109.00
BATMAN FOREVER	99.90
PITFALL	49.90
MEGAMAN X	119.90
MOTHERBASE 32X	119.90
VIRTUA FIGHTER REMIX 32X	119.90
DEMOLITION MAN	99.90
FEVER PITCH SOCCER	109.90
SKELETON CREW	99.90
BLOODSHOT	69.90
NBA JAM 32X	99.90
SPACE HARRIER	59.90
JUSTICE LEAGUE	119.90
WAYNE GRETZKY	119.90
NHL 96	99.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

3 DO 32 Bit	VERKAUF
SPACE HULK	119,00
FLYING NIGHTMARES	99.90
KILLING TIME	119.90
MAZER	119.90
TRIP D	109.90
DEADALUS	149.90
BLADE FORCE	119.90
D	129.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

IBM PC CD Rom Computer	VERKAUF
COMMAND & CONQUER	99,00
MAGIC CARPET 2	99.90
HAND OF FETE	24.90
STAR TREK 25 ANNIVERSARY	24.90
SCROLL	69.90
HI-OCTANE	99.90
ONE MUST FALL	79.90
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	89.90
THE VORTEX	89.90
DUNGEON MASTER 2	109.90
1944 ACROSS THE RHEIN	119,00
PERFECT GENERAL 2	99.90
FLASHBACK	79.90
MICRO MACHINES 2	89.90
CHAOS CONTROL	99.90
MASTER OF MAGIC	99.90
VIRTUA CHESS	89.90
MAD NEWS	99.90
STAR TREK A FINAL UNITY	129.90
STARLORD	99.90
ACES OF THE DEEP	99.90
AV NETWORKS	79.90
SILVERLORD	99.90
APACHE LONGBOW	79.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit	VERKAUF
MARIOWORLD 2	119,00
DONKEY KONG 2	139.90
SECRET OF EVERMORE	119.90
TETRIS 2	119.90
TIM IN TIBET	139.90
CHRONO TRIGGER	149.90
WIZARDRY V	99.90
OBITUS	99.90
LUFIA	99.90
INT'L SUPERSTAR SOCCER 2	129.90
BASS CHAMPIONSHIP (ANGELN)	129.90
THEME PARK	119.90
BOMBERMAN 3	109.90
CASPER	129.90
PRIMAL RAGE	119.90
PUTTY SQUAD	129.00
FOREMAN FOR REAL	119.90
BATMAN FOR EVER	119.90
DUNGEON MASTER	139.90
PACMAN 2	119.90
LUFIA	99.90
POCKY N ROCKY 2	129.90
CASTLEVANIA 2	109.90
KAWASAKI SUPER BIKES	119.90
TOP GEAR 3000	129.90
PINOCCIO	129.90
DONALD IN MAUI MULLARD	129.90
BREATH OF FIRE 2	139.90
LUFIA 2	139.90
MARKOS MAGIC FOOTBALL	79.90
7th SAGA 2	139.90
WARIOS WOODS	79.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Nintendo Gameboy	VERKAUF
NEUE GAMEBOY IN FARBE LOOK	99,00
ASTERIX & OBERLIX	69.90
BUBBLE BOBBLE 2	69.90
CASPER	69.90
NIGEL MANSELL	59.90
TETRIS 2	59.90
STREETFIGHTER 2	69.90
MICKEYMOUSE 5	69.90
KIRBYS DREAMLAND 2	69.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Sega Game Gear	VERKAUF
F1 CHAMPIONSHIP	49.90
KAWASAKI SUPERBIKES	49.90
TOME & JERRY	69.90
STARGATE	49.90
WIZARD PINBALL	49.90
MICKEY MOUSE 3	79.90
FATAL FURY SPECIAL	79.90
SUPER COLUMNS	69.90
SONIC DRIPT	69.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

SNK NEO GEO CD 16 Bit	VERKAUF
THRASH RALLY	89,00
SIDEKICKS 1	89.90
BLUES JOURNEY	89.90
BASEBALL STARS	79.90
SOCCER BRAWL	79.90
WORLD HEROES	89.90
BASEBALL 2020	89.90
SENGOKU 1	79.90
TOP PLAYERS GOLF	59.90
CYBERLIP	89.90
SUPER SPY	59.90
FATAL FURY 1	59.90
PULSTAR	129,90
KING OF FIGHTERS 95	119.90
PANIC BOMBERMAN	129.90
SIDEKICKS 3	129.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Jaguar 64 Bit	VERKAUF
RAYMAN	139,00
ZOOL 2	69.90
TROY AIKMAN FOOTBALL	89.90
PITFALL	119.90
VAL D'ISERE	89.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Philips CD-i 32 Bit	VERKAUF
PHILIPS 550 + SPIEL + IMPEG	999,90
PHILIPS 450 OHNE SPIEL & IMPEG	699.90
FOREST GUMP	49.90
FLASHBACK	79.90
BURN CYCLE	119.90
RISE OF THE ROBOTS	89.90
CHAOS CONTROL	99.90
MICRO MACHINES	89.90
STAR TREK I-VI	39.90
MR BEAN	39.90
LEMMINGS	69.90
KNEBWORTH	49.90
BERTELSMAN LEXICON	279.90

WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER

Zubehör & Hardware	
SUPER NINTENDO KONSOLE	189,90
SNES CONTROL PAD	30,00
SNES 50/60 HZ ADAPTOR	30.00
SNES ASCII PAD	49.90
SNES PRO ACTION REPLAY 3	99.90
SNES ADVANTAGE JOYBOARD	79.90
SNES ARCADE JOYSTICK	79.90
MEGADRIVE 2 KONSOLE	189.90
SEGA MOUSE	79.90
MD PRO ACTION REPLAY 2	89.90
SONY CONTROL PAD	59.90
SONY EXTENSION CABLE	29.90
SONY MOUSE	59.90
SONY MEMORY CARD	49.90
SATURN CONTROL PAD	49.90
PRO. ACTION R. SATURN	99.90
UNIVERSAL ADAPTOR SATURN	99,00
LENKRAD SATURN	139.90
JOYBOARD SATURN	99.90
CDi ROLLERCONTROLLER	119.90
CDi INFRA ROT PADS	119.90
CDI GAMEPAD	59.90
MCD 2 BACK-UP RAM	99.90
PC CD GRAVIS GAMEPAD	59.90
G-BOY PRO ACTION REPLAY	39.90
3DO GOLDSTAR PAD	99.90
3DO INFRA ROT PADS	139.90

WEITERE NEUE TITEL AUF LAGER

INFORMATION

Wir kaufen Ihre Spiele an !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

Bestellungen

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir Liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme.

Versandkosten

Porto (Inland)	: 6,00DM
Post-Nachnahme	: 6,00DM
Porto (Ausland)	:15,00DM

Öffnungszeiten

Mo.-Fr.	10.00 bis 18.30 Uhr
Sa.	10.00 bis 14.00 Uhr
La. Sa.	10.00 bis 16.00 Uhr

Sonstige Information

Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versand Preise & Ladenpreise können variieren.

Versand Bestellannahme

0541-66016



-66017

FROHE WEIHNACHTEN UND EIN GUTES NEUES JAHR WÜNSCHT METROPOLIS

Händler Service

Händler Anfragen erwünscht (gegen Gewerbenachweis)

Fax.: 0541-66015

Next Generation Konsolen

SONY PLAYSTATION DT Ohne Spiel **599,- DM**

SEGA SATURN DT Ohne Spiel **699,- DM**

NEO GEO CD mit Spiel nach wahl **649,- DM**

GOLDSTAR 3 DO mit 1 Spiel **699,- DM**

DER SPIELSPAß FÜR ALLE SYSTEME

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der original Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen.

PAC PANIC 69.-
PGA TOUR GOLF 96 .... 89.-
PHANTASY STAR IV 109.-
POWER RANGERS 2 .... 109.-
PRIMAL RAGE 119.-
REVOLUTION X 114.-
ROAD RUNNER 49.-
SONIC COMPILATION (3 SPIELE) 99.-
SPIDERMAN VENOM 114.-
SPIROU 109.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD 114.-
SPARKSTER 39,-
STAR TREK - D. SP. NINE (DEZ.) 109.-
STORY OF THOR 119.-
STRIKER 69,-
STREET RACER 89.-
SUPER SIDMARKS 114.-
THEME PARK 109.-
TOTAL FOOTBALL 119.-
VECTOR MAN 89.-
VR-TROOPERS 109.-
WATERWORLD 109.-
WEAPON LORD 114.-
WWF WRESTLEMANIA ARC. 114.-
ZOOP 54.-

Sega Saturn

SEGA SATURN GRUNDGERÄT 629.-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)
MEMORY CARD 99.-
MPEG-KARTE 329.-
VIDEOFILME AUF ANFRAGE
PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM ... 59.-
JOYPAD (SEGA) 44.-
LENKRAD 119.-
VIRTUA STICK 89.-
ACTION REPLAY SAT. 99.-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER 59.-
AFTERMATH (DEZ.) 99.-
ALIEN TRILOGY (DEZ) 99.-
BUG 99.-
CASPER 99.-
CLOCKWORK KNIGHT II 99.-
CONGO (DEZ.) 109.-
CYBERIA (DEZ.) 99.-
CYBER SPEEDWAY 99.-
DAYTONA USA 109.-
DESCENT (DEZ) 99.-
DIGITAL PINBALL 99.-
FORMULA ONE (JAN.) 109.-
FIFA SOCCER 96 (DEZ.) 89.-
HIGH OCTANE (DEZ.) 99.-
JONNY BAZOKATOONE 84,-
MYST (KPL. DEUTSCH) 99.-
MYSTERY MANSION (DEUTSCH) 119.-
NBA JAM TOURN. 99.-
NFL QUARTER. CLUB 96 .... 89.-
NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA) 94.-
NHL HOCKEY 96 (JAN.) 89.-
PANZA DRAGOON 99.-
PANZER GENERAL 89.-
PARODIUS - DELUXE 89.-
PEBBLE BEACH GOLF 89,-
PRIMAL RAGE 89.-
RAYMAN 89.-
REVOLUTION X 89.-
ROBOTICA 99.-
SEGA RALLY (JAN/2 Spieler) ... 109.-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH) 99,-
SHELL SHOCK (JAN.) 99.-
SHINOBI X 99.-
SPOT GOES TO HOLLYW. (DEZ.) 109.-
STREET RACER 89.-
THEME PARK 89.-
THUNDERHAWK 2 (DEZ) 94.-
VICTORY BOXING 94.-
VIRTUA COP MIT PISTOLE 144.-
VIRTUA HANG-ON (DEZ.) 109.-
VIRTUA FIGHTER 109.-
VIRTUA FIGHTER 2 (DEZ/JAN) . 109.-
VIRTUA FIGHTER REMIX 69.-
VIRTUA HYDLIDE 99.-
VIRTUA RACING 99.-
VIRTUA SNOOKER 99.-
VIRTUA SOCCER 109.-
VR BASEBALL 99.-
WATERWORLD 94.-
WING ARMS (JAN.) 94,-
WORLD CUP GOLF 99,-
WORLD SERIES BASEBALL 94,-
WORMS 94.-
XMEN 99.-

Angebot des Monats

Mega Drive:
Comix Zone 89,–
Sonic & Knuckles 64,–
Tiny Toon Adventure 29,–
Ristar 59,–
Super Nintendo:
Art of Fighting 54,–
Fatal Fury 2 54,–
Samurai Shodown 54,–
Playstation & Saturn:
Street Fighter Movie 79,–
Nur solange Vorrat reicht.

Playstation

SONY PLAYSTATION 579,-
ACTION REPLAY V2 .... 69.-
ANTENNENKABEL 49.-
LINK KABEL 49.-
MOUSE 59.-
neGcon CONTROLLER 89.-
CONTROLLER 59.-
MEMORY CARD 49.-
AD&D FORGOTTEN REA. (DEZ.) 99.-
AFTERMATH (DEZ.) 99.-
AIR COMBAT 89.-
ALIEN TRILOGIE 99.-
ASSAULT RIGS 89.-
CYBERSPEED 89.-
CYBERIA 99.-
DESCENT 99.-
DESTRUCTION DERBY 99.-
DISCWORLD 89.-
EXTREME GAMES 89.-
FIFA SOCCER 96 (DEZ.) 89.-
GOAL STORM (DEZ) 99,-
HEBEREKE POPOITTO 99.-
HI OCTANE (DEZ.) 89.-
J. MADDEN 96 (DEZ.) 89.-
JONNY BAZOOKATOONE 84,-
LEMMINGS 3D 99.-
NBA JAM TOURN. 94.-
NOVASTORM 99.-
PANZER GENERAL 89.-
PARODIUS - DELUXE 89.-
PGA TOUR GOLF 96 .... 89.-
PHILOSOMA 89.-
PRIMAL RAGE 89.-
RAIDEN 89.-
RAVEN PROJECT 89.-
RAYMAN 89.-
REVOLUTION X 99.-
RIDGE RACER 94.-
ROAD RASH (DEZ.) 89.-
ROCK'N ROLL RACING II (DEZ.) 99.-
SHELL SHOCK 89.-
SHOCKWAVE (DEZ.) 89.-
SLAYER 89.-
SPOT GOES TO HOLLYW. (DEZ.) 99.-
STARBLADE ALPHA 89.-
STREETRACER 99.-
STRIKER 99.-
TEKKEN 99.-
THEME PARK 89.-
THUNDERHAWK 2 .... 89.-
TOP GUN 89.-
TOSHINDEN 89.-
TRUE PINBALL 99,-
TWISTED METAL 89.-
VIEWPOINT (DEZ.) 89.-
VIRTUAL SNOOKER 99.-
WARHAMMER Fant. B. 89.-
WAR HAWK 89.-
WATERWORLD 99.-
WIPE OUT 99.-
WING COMMANDER III (DEZ.) 99.-
WORLD CUP GOLF 89,-
WWF WRESTLEMANIA ARC. ... 94.-
XCOM 89.-

3DO

GOLDSTAR- INKL FIFA SOCCER 649.-
CYBERIA 109.-
DESCENT 99.-
FOES OF ALI 99.-
LOST VIKINGS 2 .... 99.-
NHL HOCKEY 96 (DEZ) 99.-
PANZERGENERAL 109.-
PGA TOUR GOLF 96 (DEZ) 99.-
PRIMAL RAGE 99.-
SYNDICATE DT. 99.-
THEMEPARK DT. 109.-

Jaguar

JAGUAR GRUNDGERÄT 299.-
CONTROLLER 49.-
ALIEN VS PREDATOR 119.-
ATTACK OF THE M. PENGUINS 109.-
ATARI KART (DEZ.) 109.-
DACTYL JOUST (DEZ.) 109.-
DEFENDER 2000 (DEZ.) 109.-
FIGHT FOR LIFE 119.-
FLIP OUT 89.-
IRON SOLDIER II (DEZ.) 109.-
PHASE ZERO (DEZ.) 109.-
PINBALL FANTASIES 89.-
RAYMAN 119.-
SUPERCROSS 3D (DEZ.) 109.-

Jaguar CD

CD ROM PLAYER
incl BLUE LIGHTNING 299.-
VIDGRID & SPIELBARE DEMO
BATTLEMORPH CD (DEZ.) 109.-
HIGHLANDER I CD (DEZ.) 109.-
PRIMAL RAGE 89.-
ROBINSONS REQUIEM (DEZ.) 109.-
SOUL STAR CD 109.-

Game Boy

EARTH WORM JIM 64.-
MICKEY MOUSE ZAUBERSTÄBE 64.-
PINBALL DELUXE 59.-
PINOCCHIO (DEZ.) 64.-
PRIMAL RAGE 64.-
RETURN OF THE JEDI 69.-
STAR TREK NEXT GEN. 64.-
STREET FIGHTER II 64.-
TETRIS 2 .... 64.-

TOP-NEUHEIT

57 16 01

ODER: 0931/57 16 06

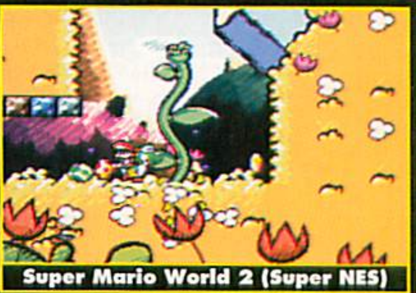
SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

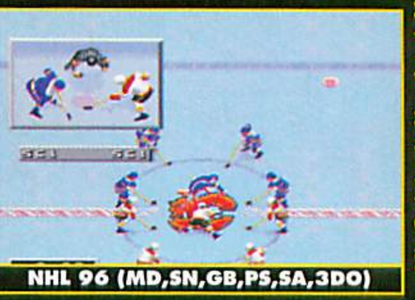
Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (bei Paketen bis 16.30 Uhr) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellung von drei Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. Bei Bestellungen liegt dieses natürlich bei.


Wing Commander 3 (3DO,PS,SA)

Thunderhawk 2 (Saturn, PS)


Spot goes to Hollywood (MD,SN,SA,PS)


Super Mario World 2 (Super NES)


NHL 96 (MD,SN,GB,PS,SA,3DO)


(Playstation)


Super Bomberman 3 (SNES)

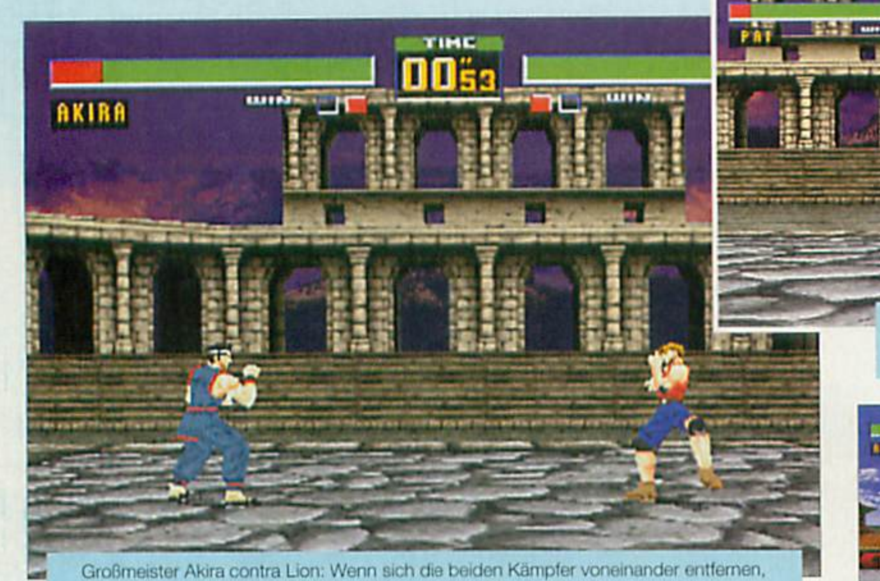

Sega Rally (Saturn)


Destruction Derby (Playstation)

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

Entwicklung: AM2, Japan

Virtua Fighter 2



Großmeister Akira contra Lion: Wenn sich die beiden Kämpfer voneinander entfernen, wird ausgezoomt. Nur im Nahkampf seht Ihr Eure Figuren aus der Nähe.

Lion-Manöver: 180-Grad-Drehung von unten nach oben vorwärts, C oder B. Dasselbe Manöver rückwärts, dann B.

Hat dazugelernt: Neben seiner Ellenbogen-Attacke hat Akira Uppercuts und tückische Stolper-Manöver trainiert.

Wer sich im Vorgänger verteidigen wollte, mußte auf die Deckung seiner Figur hoffen, der zweite Teil offeriert außerdem Konterattacken: Ihr rollt Euch über den Rücken Eures Gegners ab, schleicht an dem verdutzten Kontrahenten vorbei und legt ihn anschließend auf die Matte. Neben individuellen Defensiv-Specials hat jede Figur das klassische A+B-Manöver. Ihr wartet, bis der Gegner in Griffweite ist und haltet die beiden Tasten gedrückt.

SATURN

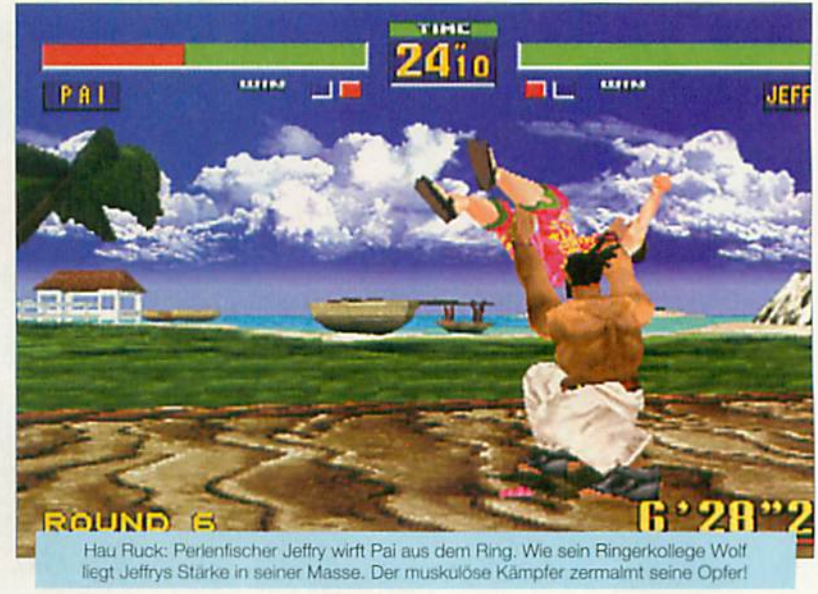
Japanische Videospieler verehren "Virtua Fighter" als Urvater der 3D-Prügelwelle, auch hierzulande warten die Fans ungeduldig auf die Fortsetzung. Eindrucksvolle Animationen, zwei neue Charaktere und 3D-Hintergründe machten den Automaten zum Spielhallen-Hit. In der letzten MAN!AC haben wir Euch ausgewählte Special-Moves vorgestellt, jetzt bekennen die Virtua Fighters Textur. Zur optimalen Saturn-Adaption wählte Sega den Interlace-Modus: Damit die Polygon-Kämpfer bei der Umsetzung keine Details einbüßen, läuft das komplette Spiel in doppelter Auflösung. Alle zehn Charaktere wurden auf die Saturn-CD übertragen, "Virtua Fighter"-Veteranen ertüfteln für ihre Lieblinge neue Special-Moves oder wenden sich an die beiden Neuzugänge: Lion hat sich dem Tier-Kun-Fu verschrieben und mimt mit blitzschnellen Fingerschlägen eine Gottesanbeterin, Trunkenbold Shun bevorzugt den Alkoholiker-Stil. Wie Filmkollege "Knochenbrecher" imitiert der greise Meister Trinkgesten und torkelt benommen auf seine Gegner zu. Während Shun seine Gegner mit unberechenbarer Taktik verwirrt, setzt Lion auf Geschwindigkeit. Gegen seine blitzschnellen Schläge wirken selbst Pais Beinfeger lahm, das sehnige Muskelpaket überrumpelt seinen Kontrahenten mit insektenhaftem Gang und flottem Radschlagen.

Die Innovationen beschränken sich nicht auf die neuen Charaktere, auch die alte Clique hat dazugelernt: Obermotz Akira prügelt seine Gegner mit Uppercuts aus dem Ring, Wolf und Jeffry haben kunstvolle Griffe trainiert, Pai versetzt liegenden Gegnern einen Kranichstoß. Bis Ihr einen Charakter beherrscht, müßt Ihr über 70 Spezialmanöver und Kombos meistern, intelligente Prügler kombinieren die Specials und arbeiten eigene Nahkampf-Serien aus.

Wieder präsentieren manche Charaktere im Zweispielermodus eine neue Textur-Tracht: Die süße Pai begeistert ihre Fans mit luftiger Seidentracht und verliert Schleifen statt Käppi, den biederen Blaumann wählt die Chinesin diesmal als Alternativgarderobe. Sarah treibt Euch mit freizügigem Hemd und praller Polygon-Brust in den Wahnsinn, Fischer



Gewinnt Ihr ein Match, stellt sich Euer Kämpfer in Siegerpositur. Nach einem "Draw" entscheidet wie im Vorgänger der "Sudden Death" (oben).



Hau Ruck: Perlenfischer Jeffry wirft Pai aus dem Ring. Wie sein Ringerkollege Wolf liegt Jeffrys Stärke in seiner Masse. Der muskulöse Kämpfer zermalmt seine Opfer!



Habt Ihr den letzten Gegner bezwungen, fordert Euch Blech-Maid Dural zum Unterwasser-Duell heraus. Euer Kämpfer bewegt sich träger und zieht eine Luftblasenspur hinter sich her.


Pai hat ihren Griff nicht rechtzeitig angesetzt: Lion kam dem Kun-Fu-Mädel zuvor und legt Euch aufs Kreuz.


Kun-Fu-Opas unter sich: Pais Vater Lau und Trinker Shun kämpfen um die Greisen-Meisterschaft.



Pai fordert Revanche: Die Chinesin hat Lion mit einem Fußfeger ausgetrickst und wirft sich auf ihr hilfloses Opfer.

Jeffry entblößt unter seinen Shorts übermenschliche Wadenmuskulatur. Die Hintergrundoptiken wurden zugunsten der Spielgeschwindigkeit abgespeckt: Die meisten 3D-Elemente tauschte man gegen versetzt scrollende 2D-Ebenen ein, die berühmte Brücke über der Floß-Arena wurde wegrationalisiert. Das optische Design blieb erhalten: Lion kämpft noch immer in einem düsteren Kolosseum, Jeffry prügelt vor sonnigem Palmenstrand drauf los, der betrunkene Shun fordert Euch auf seinem Floß heraus, Wolf hat seine Arena in den eisigen Norden verlegt.

Im Optionsmenü wählt Ihr wie üblich Zeitlimit, Pad-Belegung und Kämpferstärke, ein Zusatzschirm offeriert mit der Automatenversion 2.1 zusätzliche Spezialmanöver. Außer dem normalen Duellmodus gibt's den in "SSF 2" bewährten Team-Kampf, Profis stellen sich dem Expert-Mode oder erkämpfen unter Ranking Rekordplazierungen. *rb*

Statt Euren Namen über rotierende Buchstabenmenüs einzugeben, verprügelt Ihr Eure Initialen: Eure Figur tritt gegen die Buchstaben in den Ring und stellt aus drei Initialen Euer Kürzel auf.



PRÜGEL-REVOLUTION • Die Vorabversion faszinierte mich, nach dem Eintreffen des fertigen Spiels war ich außer Rand und Band: Bevor mich die Kollegen an den Stuhl fesseln konnten, hatte ich mich ins Joypad verkrallt. Für den Rest des Tages war virtuelle Prügelei angesagt. Auch Tage später war ich noch am Hecheln: Noch nie wurde ein Beat'em-Up so umwerfend präsentiert, atemberaubende Animationen und Interlace-Auflösung verschlagen selbst "Virtua Fighter"-Muffeln die Sprache. Optisch übertrumpft "Virtua Fighter 2" die Konkurrenz um Längen, das spielerische Potential des Titels beschäftigt mit brachialer Special-Flut mindestens bis zur nächsten Fortsetzung. Makelloses Spieldesign und revolutionäre 3D-Optik machen den Titel zum Hochgenuß: Fans müssen das Spiel sowieso haben, Skeptiker wechseln spätestens jetzt zum "Virtua Fighter"-Lager.



Beschwipst

Der wirre Kampfstil von Knochenbrecher Shun täuscht: Die Manöver des Kampfzechers gehören zu den gefährlichsten und sind obendrein simpel auszuführen. Führt Shun am Ende seines Manövers eine imaginäre Sake-Schale zum Mund, hat er ein Alkohol-Special ausgeführt. Wer in der laufenden Runde drei Alk-Manöver hinlegt, torkelt über die Arena und führt den Alk-Beinfeger aus.



Andere Versionen
"Virtua Fighter" wurde in MAN!AC 8/95, "Virtua Fighter Remix" in MAN!AC 11/95 mit jeweils 82% Spielspaß getestet (beide Saturn). Die 32X-Umsetzung von "Virtua Fighter" erhielt 80% Spielspaß in MAN!AC 12/95.

Entwickler: Gremlin, GB • **Produzent:** Mark Glossop • **Design:** Simon Short & Steve Lovesey • **Programmierung**: Ashley Bennett, Paul Hiley, Andrew Chapman u.a. • **Grafik:** Michael Hirst & Wai Ming Yuen • **Sound**: Neil Biggin & Patrick Phelan • **Musik**: Pop will eat Itself

Loaded






Während 32-Bit-Cybernauten die Schächte plumper 3D-Shooter unsicher machen, besinnt sich Gremlin auf ein bewährtes Action-Konzept: In der brutal gezeichneten Neuinszenierung der Scroll-Schlacht "Gauntlet" stürmt Ihr mit einem von sechs Kriegern zum Knastausgang. Der Boß des Hochsicherheitstraktes gehört nicht zu Euren Kumpels: Da er Euch ständig schikanierte, wollt Ihr seinem Kontrollzentrum noch einen Besuch abstatten.

Als vollschlanke "Baby Mamma" oder als Horror-Clown "Fwank" beginnt Ihr die Schlacht gegen den Bösewicht in Eurer Zelle und kraxelt dann nach alter Sträflingstradition durch die Zulieferungsschächte auf den Schrottplatz, später zum Friedhof und zum hochmodernen Rechenzentrum.

Einmal durchladen und schon befindet Ihr Euch im Kampfgetümmel: Die Knasties fallen mit Metallstangen und Totschlägern über Euch her, das Wachpersonal ballert mit Automatik und Shot-Gun. In den Gummizellen hüpfen Euch gefesselte Patienten nach, die Euch mit knackendem Headbut ins Nirvana schicken. Ihr kontert ungerührt mit Plasmakanone und Flammenwerfer, schmeißt mit Handgranaten und schreckt auch vor dem Einsatz chemischer Kampfstoffe nicht zurück. In Lagerhallen und Geheimgängen findet Ihr Verbandskästen und Waffenaufsätze, mit denen Ihr Eure Energie auffrischt und Euer Geschütz aufrüstet. Via Teleporter gelangt Ihr in verschlossene Räume, die eingebaute Auto-Map checkt Euren Standpunkt und informiert Euch über Geheimgänge. In jedem der 15 Level gilt es, vier Access-Karten, Dynamitstangen oder Schlüssel zu finden, die Euch den Weg zum Ausgang freiräumen. Leistet Euch ein Knastkumpel beim Ausbruch Gesellschaft, ballert Ihr (vom flexiblen Zoom unterstützt) gemeinsam auf einem Bildschirm. *oe*


"Auf, auf und davon": Per Teleporter beamt Ihr Euch in geheime Schatzkammern.

Kaffeekränzchen mit Ratten und Skorpionen: Als willkommener Leckerbissen seid Ihr in diesem Fall nur passiv beteiligt.


Die schummrigen Gänge werden von Neonlichtern, Mündungsfeuer und Explosionen erhellt.

Sammelt nach dem Exitus die schwarzen Würfel und Ihr bekommt Eure Wumme in zuletzt erreichter Ausbaustufe zurück.


Mamma ist langsam, aber gut gepanzert und mit Plasmageschütz gut bewaffnet.


Vox ist beweglich und mit Partikelkanone gerüstet, aber etwas dünnhäutig.


Fwank ist träge, ballert mit seiner Neutronenwumme aber jeden Gegner weg.

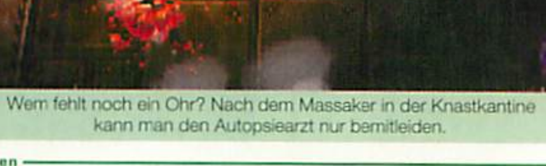

Butch ist flink, dafür hat sein Flammenwerfer kaum Reichweite.

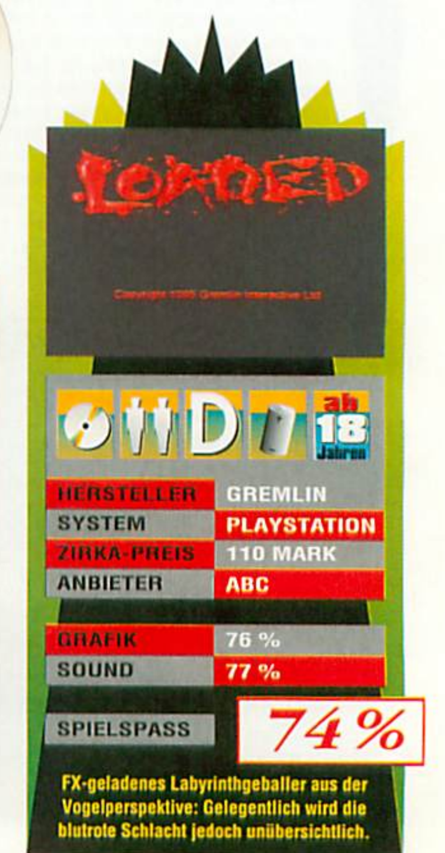

Mit seinem sperrigen Raketenwerfer ist Gounca ein schlechter Läufer.

Cap Wands ist schlecht gepanzert, kann mit der Doppelflinte aber flott schießen.

SCHLACHT DER GERECHTEN • In "Loaded" tummeln sich die Special-FX: Die 3D-Ansicht von oben gibt Euch einen düsteren Einblick in die Gefängis-Katakomben, Licht-, Partikel- und Rauch-Effekte versetzen Euch in Schlachtfeld-gerechte Stimmung. Die Extras sind clever verteilt, mit jedem Puzzlestück öffnen sich neue Abkürzungen – langweiliges Herumgelatsche entfällt. Steuerung und Kollisionsabfrage sind ordentlich programmiert, kommen jedoch zuviele Gegner auf den Bildschirm, wird's gelegentlich unübersichtlich. Auch bombastische Obermotze mit gewieften Taktiken vermisse ich. Dafür entschädigen die powergeladenen Gitarren-Riffs von CD: Robert's langhaarige Metal-Kumpels dröhnen um die Wette, grunzendes Digi-"Piece!" versetzt Euch ins Armutsviertel von Los Angeles. Zartbesaitete sollten dem Blutbad jedoch ein Knuddel-Jump'n'Run vorziehen.




Wem fehlt noch ein Ohr? Nach dem Massaker in der Knastkantine kann man den Autopsiearzt nur bemitleiden.



HERSTELLER	GREMLIN
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ABC
GRAFIK	76 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	74%

FX-geladenes Labyrinthgeballer aus der Vogelperspektive: Gelegentlich wird die blutrote Schlacht jedoch unübersichtlich.

Andere Versionen
Zur Zeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Sega AM2, Japan

Virtua Cop



Auf einer Baustelle können sich die Schurken recht geschickt verschanzen. Später zoomt die Kamera auf den linken Turm (siehe Bild rechts oben).

Um die BPS nicht zu provozieren, spritzt bei einem Treffer lediglich blaue Flüssigkeit statt rotem Menschen-Blut.

In der letzten Mission spaziert Ihr durch ein Bürohochhaus, in dem sich "Die Hard"-Terroristen aufhalten.

Zum Preis eines normalen Spiels liefert Sega eine blaue Plastik-Pistole mit, die neben dem Abzug auch einen Start-Knopf aufweist. Die Steuerung mit Knarre ist wesentlich besser als mit dem Joypad, dafür versagt das Schießeisen bei modernen 100-Hertz-Fernsehern ihren Dienst.





SATURN

Siehe da, selbst in der künstlichen Realität wird scharf geschossen: Ganoven treiben sich nicht nur in Downtown New York herum, virtuelle Gangster machen die Polygon-Perestroika zunichte. Zum Glück hat Sega einen "Virtua Cop" auf Streife geschickt, der Unterwelt-Gesindel auch im 3D-Universum tüchtig aufmischt.

Drei Missionen erwarten unseren Cop, der auf Wunsch mit Partner antritt. Die authentische Spielhallenumsetzung wird auch zu Hause mit beigepackter **Plastik-Knarre** gespielt, wahlweise muß ein Joypad herhalten. Auf dem Bildschirm läuft ein Film ab, der Euch mitten ins bleihaltige Geschehen versetzt: Je nach Level durchkämmt Ihr eine Baustelle mit gemeinen Hinterhalten, ein Bürogebäude mit Terroristen-Besatzung und ein unübersichtliches Hafenareal. Dabei werden Schurken via Pistole optisch ins Visier genommen, im Joypad-Modus steuert Ihr ein traditionelles Zielkreuz. Hütet Euch aber davor, unschuldige Passanten zu verletzen, Punktabzug und ein schlechtes Gewissen sind die Folge. Anders als bei den traditionellen Fadenkreuz-Ballereien mit Digi-Optik basiert "Virtua Cop" konsequent auf Polygon-Grafik. Entsprechend geschmeidig sind die Bewegungsabläufe. Allerdings hat Sega die Möglichkeiten der programmierten und nicht im Voraus berechneten 3D-Optik selten genützt. Der Spielablauf ist im Wesentlichen linear, lediglich Schüsse auf Handgelenke und Kniescheiben provozieren überraschende Aktionen. Die Handlung wird dadurch nicht geändert, jedoch erleben wir je nach Treffergenauigkeit variable Animationen.



Der Zielkreis wird bei Pistolen-Benutzung automatisch eingeblendet und weist Euch auf den Bösewicht hin.

Anfangs zielt Ihr mit einem ordinären sechsschüssigen Trommelrevolver, später richtet Ihr die Gesetzlosen mit Magnum oder Maschinengewehr. Nebenbei solltet Ihr Euch um genügend Munition kümmern und das Nachladen nicht vergessen. Außerdem empfiehlt es sich, alle Schurken beim ersten Blickkontakt zu eliminieren, da sie ansonsten im weiteren Spielverlauf erneut auftauchen können und zusätzlich für Wirbel sorgen. *mg*



Links unten seht Ihr Euren Revolver, der sechs Schuß hintereinander abfeuert, ehe er geladen werden sollte.

VIRTUA FUN • Na sowas: Da verzichtet Sega doch glatt auf die penetrante Darstellung von Blutspritzern, Eingeweiden und abgehackten Körperteilen und trotzdem ist das Spiel motivierend, actionreich und Adrenalin-fördernd. "Virtua Cop" hat zwar nicht gerade den Friedensnobelpreis verdient, doch der geschmackvoll-gediegenen Präsentation gebührt Anerkennung. Zurück zur Werbung: Von allen Zielkreuz-Abenteuern der letzten Jahre schneidet "Virtua Cop" am besten ab, die schnucklige Polygon-Optik sieht höchst beeindruckend aus. Simples Spielprinzip in modernem 3D-Kleid, dazu die Plastik-Knarre und drei lange Levels – der moralisch gefestigte Saturn-Schütze greift zu. Lediglich der belanglose Dudelsound führt zur Abwertung, ansonsten hat Sega im Rahmen der Genre-spezifischen Möglichkeiten alles richtig gemacht.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	78 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	76 %

Virtuelles Zielschießen in prächtigem Polygon-Ambiente: Trotz linearem Spielverlauf motivierend & voller Action.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Extended Play Productions • **Produzenten:** Bruce McMillan, Steven Rechtschaffner • **Programmierung:** Graeme Webb, Bob Taylor, Fish, James Bowman, Carl Muller • **Grafik:** David Adams, Kevin McMahon, Mathew Cooling • **Sound:** Robert Bailey

FIFA Soccer '96

SN

Electronic Arts pocht auf Tradition: Schon seit ihren ersten EA-Sports-Titeln haben Mega-Drive-Spieler Vorteile: Die Titel werden für die Sega-Konsole entwickelt und später auf Super Nintendo umgesetzt – mit unterschiedlichem Erfolg. "FIFA Soccer '96" zählt zu den schlechteren Adaptionen, vor allem technisch muß man Abstriche machen. Der Sound ist eine Zumutung, das Scrolling kommt der Spielgeschwindigkeit kaum hinterher. Auch inhaltlich hagelt es Kritik: Der Editor für Spieler und Mannschaften fehlt, und die Menü-Präsentation wirkt etwas liebloser.



Gutes Spiel, aber schwache Umsetzung des Sega-Vorlage

"FIFA Soccer '96" ist zwar immer noch eine sehr gute Fußballsimulation, doch auf dem Super Nintendo gibt's Konamis "International Superstar Soccer Deluxe", und das ist wesentlich ausgereifter als diese 96er-Fassung. Hoffentlich gibt sich EA Sports mit den Saturn- und Playstation-Umsetzungen mehr Mühe. *mg*

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	61 %
SOUND	38 %
SPIELSPASS	77%

Gutes Fußballspiel, aber definitiv schlechter als das Mega-Drive-Vorbild: Trister Sound, kein Editor und Scrolling-Probleme.

Andere Versionen
Die Mega-Drive-Version erhielt in MAN!AC 12/95 88% Spielspaß. Saturn- und Playstation-Fassungen sollen zum Jahreswechsel erscheinen.

Original-Entwickler: Supersonic, GB

Micro Machines

CD-i

Während das 16-Bit-Vorbild bereits in der Neufassung "Micro Machines 2" vorliegt, erwartet darbende CDi-Besitzer eine abgespeckte Version des Originals. Das Grundkonzept einer simplen Rundkursraserei blieb zwar erhalten, doch die beiden wesentlichen Vorzüge der Erfolgs-Module fielen der Hardware zum Opfer. So mußte der witzige Multi-Player-Modus mangels Adapter einer faden Zwei-Spieler-Variante weichen. Außerdem fehlt die homogene Kombination aus Geschwindigkeit, Steuerung und sanftem Scrolling: Die 36 Strecken ruckeln derart heftig vor sich hin, daß man sich an Colecovision-Spiele erinnert. Auch die traditionell triste Grafik gibt dazu Anlaß, der rockige CD-Sound wiederum ist besser als beim Original.



Vier Mini-Flitzer auf einem übel ruckelnden Rundkurs

"Micro Machines" wurde auf das nackte Grundkonzept abgerüstet – und das ist uns heutzutage nicht mehr zuzumuten. *mg*

HERSTELLER	CODEMASTERS
SYSTEM	CDI
ZIRKA-PREIS	70 MARK
GRAFIK	16%
SOUND	53 %
SPIELSPASS	33 %

Erschreckend schwache Umsetzung der Miniatur-Motodroms mit herzhaften Ruckelscrolling.

Andere Versionen
Die Mega-Drive-Fortsetzung "Micro Machines '96" erhielt in Ausgabe 11/95 68% Spielspaß, die Super-NES-Fassung testen wir in dieser Ausgabe mit ebenfalls 68% Spielspaß.

Produzenten: Patrick Gilmour (Disney), Dave Vout (Virgin) • **Design:** Dan Marchant • **Programmierung:** Leo Skirenko & Richard Turner • **Grafik:** Kevin Oxland, Mark Anthony, Wayne Dalton, Mark Bentley, Emma Cubberley u.a. (Virgin), Cindy Chin, Frank Saxton u.a. (Westwood) • **Sound & Musik:** Alistair Brimble

Pinocchio



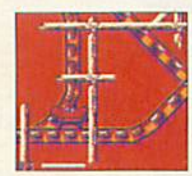
Auf den Klippen am tosenden Meer duelliert Ihr Euch mit einem finsteren Peitschenschwinger.



"Ducken oder Springen" ist das Motto der automatisch scrollenden Levels. Auf der Flucht vor dem Wal (links) und auf der Achterbahn (rechts) helfen Euch eingeblendete Pfeile.

Game-Boy-Fans freuen sich auf die Handheld-Umsetzung. Lediglich ein paar Spezial-Effekte, wie z.B. der gierende Wal im letzten Level und der Feuerwerk-Assistent unter der Achterbahn, fehlen in der LCD-Version. Außerdem gibt's keinen Tanzwettbewerb im Theater und kein Wettschwimmen im Fischschwarm.





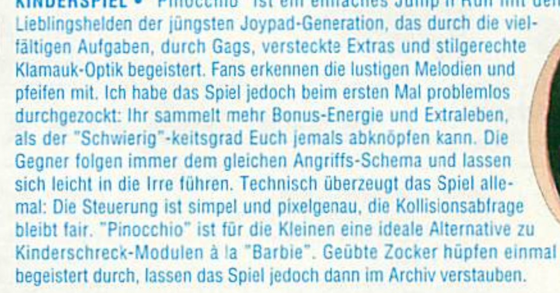


Begeistert ein neuer Disney-Film das junge Publikum, ist die Videospiel-Umsetzung meist nicht weit. Tolpatsch Pinocchio hält sich Level für Level an den Zeichentrickfilm und fordert Euch zu verschiedenen Spielchen auf: Im ersten Level hüpft Ihr mit Pinocchio in die Schule, doch auf dem Weg dorthin klaut Euch ein Marionettenspieler alle Bücher. Als Grille Jimmy verteidigt Ihr im zweiten Level verzweifelt eine Laterne gegen schwirrende Nachtfalter. Im Marionettentheater dreht Ihr als Pinocchio dann völlig durch: Euer Kurzzeitgedächtnis wird in einem Tanzwettbewerb gemartert - ahmt Ihr alle Hüftschwünge der Kollegen nach, werdet Ihr mit Bonusleben und Extra-Energie belohnt. Erholung gönnt Ihr Euch

Haben Euch die Wellen zurück in den Magen des Wals gespült, sammelt Ihr das Extra-Leben hinter der Säule (Pfeil).

anschließend auf dem Volksfest, wo Ihr von Ballon zu Ballon hangelt und über eine brüchige Achterbahn brettert. Gefährlich wird's auf der düsteren Insel des vierten Levels: Ihr kraxelt die Klippen empor und duelliert Euch über dem Abgrund mit dem peitschenschwingenden "Coachman". Nachdem Ihr mit ihm ins Wasser geplatscht seid, taucht Ihr ein Korallenriff entlang, wo Euch Krebse zwicken und Löwenfische anbrüllen. Im anschließenden Bonus-Level schwimmt Ihr mit den Fischen um die Wette und sammelt dabei reichlich Extras. Doch der Schwarm wird von einem Wal verschluckt, wo eine Knobelsequenz auf Euch wartet: Ihr müßt Euch Holz und Feuer besorgen, damit der Wal Euch aushustet. Danach paddelt Ihr mit Gepetto durch die gefährlichen Klippen an Land und genießt den Abspann.

Bei "Pinocchio" kommt der Spaß nicht zu kurz: Unbeaufsichtigt treibt der kleine Holzkopf seine törichten Faxen, fuchtelt am Abgrund wirr mit den Armen herum und prügelt sich in einer Cartoon-typischen Staubwolke mit angriffslustigen Gänsen. Wie Grafik und Spielinhalt lehnen sich auch die Musikstücke an Walt-Disney-Themen an: Ein fideles Klassik-Orchester geigt für Euch die schönsten Melodien der Zeichentrick-Vorlage. *oe*



KINDERSPIEL • "Pinocchio" ist ein einfaches Jump'n'Run mit den Lieblingshelden der jüngsten Joypad-Generation, das durch die vielfältigen Aufgaben, durch Gags, versteckte Extras und stilgerechte Klamauk-Optik begeistert. Fans erkennen die lustigen Melodien und pfeifen mit. Ich habe das Spiel jedoch beim ersten Mal problemlos durchgezockt: Ihr sammelt mehr Bonus-Energie und Extraleben, als der "Schwierig"-keitsgrad Euch jemals abknöpfen kann. Die Gegner folgen immer dem gleichen Angriffs-Schema und lassen sich leicht in die Irre führen. Technisch überzeugt das Spiel allemal: Die Steuerung ist simpel und pixelgenau, die Kollisionsabfrage bleibt fair. "Pinocchio" ist für die Kleinen eine ideale Alternative zu Kinderschreck-Modulen à la "Barbie". Geübte Zocker hüpfen einmal begeistert durch, lassen das Spiel jedoch dann im Archiv verstauben.



Wo geht's raus? Entfacht mit den gesammelten Holzscheiten und der Laterne ein Feuer: Der Wal beginnt zu husten. Drei Magenstockwerk weiter unten wartet Gepetto mit dem Floß.



MBIT 24 · ab 6 Jahren

HERSTELLER	DISNEY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	NINTENDO
GRAFIK	79 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	74 %

Technisch einwandfreie Geschicklichkeitsprüfung mit witzigen Knobeleinlagen: Für Profis leider viel zu einfach.

Andere Versionen
"Pinocchio" wird für den Game Boy umgesetzt.

Produzent: Mat Sneap (Eurocom) • **Design:** Alan Hickey, Joe Santos & Eric Ventura • **Programmierung:** Jon Williams • **Grafik:** John Piorito, S. McNeill, A. Schaefer, C. Vann, Lloyd Baker, Steve Bedser, Nigel Bently Matt Dixon & Clive Stevenson • **Musik & Sound:** M. Giacchino & P.Collins (Disney), Steve Duckworth (Eurocom)

Donald Duck in Maui Mallard

Donald beim Fremdgehen erwischt: Im "Maui Mallard"-Abspann wartet eine vollbusige Entenschönheit auf den befiederten Nichtsnutz. Ist Daisy ahnungslos oder gar mit Gustaf Gans durchgebrannt? MAN!AC hält Euch auf dem Laufenden...

SN

Pechvogel Donald kann den Schnabel nicht halten: Wie in der Sega-Variante hechtet Ihr auf dem Super NES als Pistolero oder Enten-Ninja durch verschachtelte Spukhäuser, Dornendickicht, Inka-Tempel, Piratenschiff und Theaterbühnen. Um voranzukommen, müßt Ihr versteckte Schätze finden, die von finsteren Grusel-Buttlern, Monster-Spinnen und Piratenerpeln bewacht werden. Zur Auffrischung des Ninja-Geistes (und der Schlagkraft) sammelt Ihr Ying/Yang-Scheiben. Als schießwütiger Enterich ballert Ihr die Feinde reihenweise ins den Hühner-Himmel, in Ninja-Gewändern katapultiert Ihr Euch per Bo-Stab auf entlegene Plattformen und teilt im Nahkampf schallende Ohrfeigen aus.

Die Super-Nintendo-Variante bietet mehr Grafik als die Mega-Drive-Vorlage: Während das Spielgeschehen unangetastet blieb, erwarten Euch prasselnde Regenschauer, grüne Plasmaschwaden und Nebelbänke. *oe*

MBIT 24 | CODE 010 201 022 | ab 6 Jahren

HERSTELLER	DISNEY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	NINTENDO
GRAFIK	80 %
SOUND	78 %
SPIELSPASS	80 %

Da fliegen die Federn: Ninja-Duck kämpft mit satten Spezial-Effekten und sauberer Steuerung auf verdrehten Pfaden.

Der fliegende Holländer? Auf dem Meeresgrund duelliert Ihr Euch mit einem fixen Piratenschädel.

AUSGEREIFT • Während Robert an der Mega-Drive-Variante die ungenaue Steuerung bemängelte, kann ich den Super-Nintendo-Entwicklern nur gratulieren: Donald reagiert auf jedes Joypad-Kommando pixelgenau, das bunte Abenteuer wurde um knallige Effekte bereichert und mausert sich so zum Disney-Highlight. Die Mischung aus haarigen Hangelsequenzen, flotten Ballereinlagen und eifrigem Schatzsuchen fesselt Euch ans Joypad, Cartoon-Ulk und eine spritzige Honolulu-Jazz-Band im Hintergrund garantieren fröhliche Wintertage für Donald-Fans.



Andere Versionen
In MAN!AC 12/95 erhielt die Mega-Drive-Fassung 79% Spielspaß. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.



Entwickler: Core, GB • Design und Programmierung: Marc Avory • Grafik: Roberto Cirillo • Musik: Martin Iveson

Thunderhawk 2: Firestorm



Ihr geleitet eine Transportflotte durch einen feindlichen Kanal und nehmt Geschützstellungen auseinander.



Nachtmission: Ein US-Hubschrauber wurde über feindlichem Territorium abgeschossen. Lastwagenkonvoys transportieren die Top-Secret-Fracht des Choppers zum Stützpunkt.

Militärischer Namenseintrag: Wie im ersten Teil wird Euer Name auf eine Identity-Karte eingeschweißt. Entgegen dem Initialen-Eintrag der meisten Spiele ist auf der Hundemarke genügend Platz, um Euren Namen komplett anzugeben.



Render-Hangar: Der Bildschirm unten zeigt die unterschiedlichen Waffen, Ihr bestückt Euren Helikopter paarweise.



Fire & Forget: Habt Ihr den Gegner erst mal im Visier, erledigt die wärmesuchende Firestorm-Rakete den Rest.

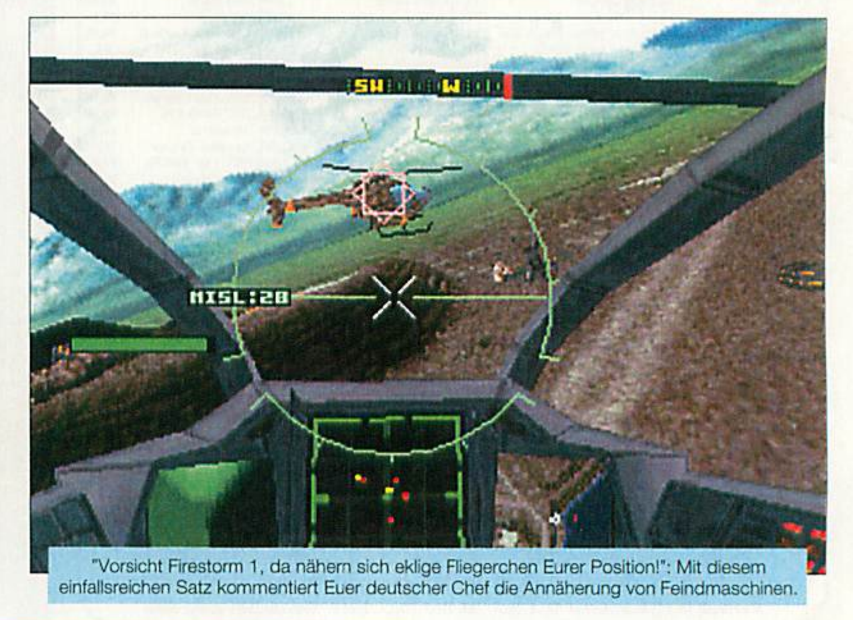
SATURN

Nach erfolgreichen Mega-CD-Missionen geht Cores Hubschrauber auf Saturn-Kurs: Ein gerendertes Intro stimmt die Rekruten auf actiongeladenes 3D-Scharmützel ein, im folgenden Hauptmenü nehmt Ihr alte Missionen wieder auf, lauscht im Mission-Briefing den Anweisungen Eures Staffelführers oder bastelt unter "Options" an der Steuerung Eures Helikopters herum: Ihr schwenkt nach links oder rechts, dreht Euch auf der Stelle, ändert die Flughöhe oder riskiert einen Blick durch die Seitenfenster Eurer Kanzel. Anstatt die Ansichten mit konventionellem Standbildwechsel zu zeigen, schwenkt die "Thunderhawk"-Kamera stufenlos zur Seite. Stört das Cockpit-Gestänge Euer Sichtfeld, blendet Ihr es aus oder steuert Euren Chopper von außen.

Habt Ihr das Pad mit den gewünschten Funktionen belegt, sammelt sich die Staffel zur Einsatzbesprechung. Euer Vorgesetzter erklärt in glasklarem Deutsch acht unterschiedliche Kampagnen und verweist auf zahlreiche Untermissionen. Ihr meldet Euch für ein Kommando und bestückt Euren Render-Chopper im Hangar mit unterschiedlichen Waffensystemen: Ihr entscheidet Euch zwischen Raketenwerfern, verschiedenen Bomben sowie wärmesuchenden Projektilen und montiert die Geschosse paarweise. Habt Ihr Euren Helikopter ausgerüstet, zeigt Euch der Chef auf einer detaillierten Karte des Krisenherdes sämtliche Primärziele. Dann setzt Ihr Euch in den Thunderhawk und steuert das Zielgebiet an. Ein Kartenausschnitt neben dem Scanner zeigt die Begrenzung des Einsatzareals. Wer seinen Hubschrauber in Richtung Grenze manövriert, wird über Funk eindringlich zur Umkehr aufgefordert. Überfliegt Ihr die Linie, wird die Mission als Pleite vermerkt und ein Hubschrauber aus Eurem Reservehangar gekarrt.



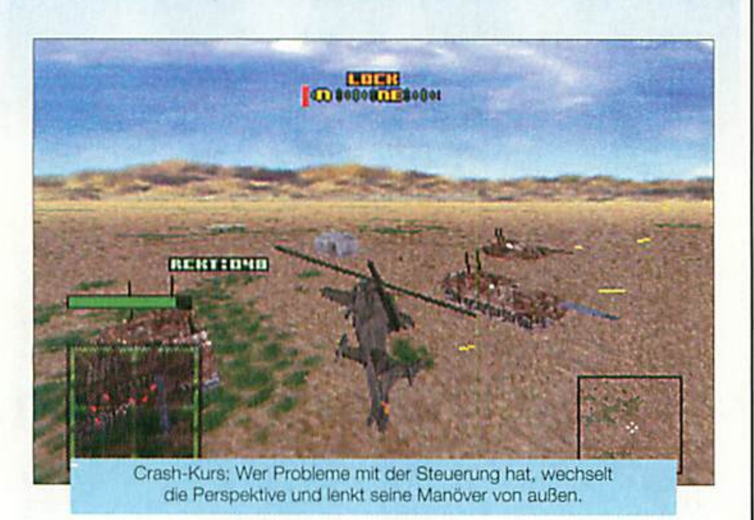
Das gerenderte "Firestorm"-Intro zeigt Euren Flattermann beim Anflug auf feindliche Schützenpanzer.



"Vorsicht Firestorm 1, da nähern sich eklige Fliegerchen Eurer Position!": Mit diesem einfallsreichen Satz kommentiert Euer deutscher Chef die Annäherung von Feindmaschinen.

Andere Versionen

"Thunderhawk" fürs Mega CD wurde in MAN!AC 11/93 mit 85% Spielspaß getestet. Eine Playstation-Version ist für Anfang '96 geplant.



Crash-Kurs: Wer Probleme mit der Steuerung hat, wechselt die Perspektive und lenkt seine Manöver von außen.

Eilige Piloten konzentrieren sich auf die Primärziele und lassen nervige Feindmaschinen oder Panzer links liegen: Wer auf jedes Ziel hält, hat bald seine Munition verballert und muß sich auf das schwächere Maschinengewehr verlassen. Habt Ihr sämtliche Konvoys weggeblasen, Diktatoren erledigt und Munitionslager in die Luft gesprengt, verrät der Chef den Paßcode zur nächsten Mission: Den Code gibt's auch für verpatzte Missionen, nach einem Absturz winkt das "Game Over". *rb*





FEUERSTURM • Hut ab vor Mark Avory und seiner Crew. In nur drei Monaten lieferten die Core-Designer einen weiteren Action-Knaller ab: Wie der Mega-CD-Vorgänger konzentriert sich "Thunderhawk 2" auf brachiale Action, auf umständlichen Simulations-Ballast (realistisches Inventar und Flugverhalten) haben die Engländer verzichtet. Die flotten Rock-Themen passen zum rauhen Army-Ambiente, mit der richtigen Musik-Untermalung macht das hochmotivierende Scharmützel gleich doppelt Spaß. Der Schwierigkeitsgrad der acht Kampagnen reicht von lächerlich simpel bis hin zu fast unmöglich. Entgegen der kurzweiligen Action-Kost der vergangenen Monate beschäftigen Euch die abwechslungsreichen Missionen wochenlang. Schade, daß die problemlose Steuerung des ersten Teils unnötig kompliziert wurde: Der Seitenausblick des Hubschraubers macht optisch viel her, provoziert aber Orientierungsprobleme. Bis auf dieses Manko wird intelligente High-Tech-Action mit anspruchsvoller 3D-Optik geboten.

YSTATION
Super-Preis!

ELINK

TOP PREISE

Project Overkill	**Vorb.**
Raiden Project	**89,95**
Rapid Reload	**89,95**
Rayman	**99,95**
Revolution X	**Vorb.**
Road Rash	**89,95**
Ridge Race	**99,95**
Starblade Alpha	**89,95**
Tekken	**109,95**
True Pinball	**89,95**
Toh Shin Den	**89,95**
Theme Park	**89,95**
Viewpoint	**89,95**
Warhawk	**Vorb.**
Wipe Out	**99,95**
Wing Commander 3	**99,95**
Worms	**89,95**
WWF Arcade	**109,95**
Sony PSX inkl. Spiel dt	699,–
Joypadverlängerung	39,95
Ace Combat jp	159,95
Boxers Road jp	159,95
Crime Crackers jp	149,95
Dark Stalkers/Vampire	Vorb.
ESPN Extreme us	89,95
Gunners Heaven	159,95
Jumping Flash	159,95
Metal Jacket jp.	119,95
Perfect Eleven jp.	149,95
Philosoma jp	169,95
Power Serve Tennis us	119,95
Raiden Project jp	179,95
Rayman us	119,95
Ridge Racer jp	159,95
Space Pirates jp	Vorb.
Starblade Alpha jp	169,95
Street Fighter Movie dt	99,95
Tekken jp	169,95
Toh Shin Den jp	159,95

Total Eclipse Turbo us	119,95
Memory Card	59,95
Joypad	59,95
Namco Pad dt	139,95

SEGA SATURN

Saturn dt.	649,95
Saturn us	679,95
6 Player Adapter	89,95
Lenkrad	119,95
RGB Kabel	49,95
Adapter us/jp/dt	79,95
Daytona USA dt	129,95
Panzer Dragoon dt	109,95
Street Fighter dt	89,95
Robotica dt.	99,95
Bug dt	109,95
Digital Pinball dt	99,95
Shinobi X dt	99,95
Hang On jp	119,95
Rayman dt	99,95
Clockwork Knight 2 dt	99,95
Mansion of Hidden S. dt	109,95
Virtua Racing	109,95
Sega Rally us	109,95
Virtua Cop us/60Hz	179,95

Importgames auf Anfrage

JAGUAR

CD-Laufwerk	299,–
CAT BOX	129,95
Alien vs. Predator	129,95
Club Drive	59,95
Checkered Flag II	59,95
Bubsy	109,95
Dragon	119,95
Rayman	119,95
Sensible Soccer	99,95
Super Burnout	119,95
Syndicate	109,95
Ultra Vortex	119,95
Zool	109,95

Ratenkauf möglich!

ZEITSCHRIFTEN
EGM, EGM2, Gamefan, 3DO, Gamepro

Ankauf von gebrauchten Modulen in unseren Ladengeschäften

Preisliste vom 21.11.95

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt = deutsche Module, us. = amerikanische Module, jp. = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt.
Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb = Vorbestellung möglich, lieferbar ab Dez/Jan, Inh. Alexander Sprung.

Besucht unsere Ladengeschäfte (Hier kein Versand)
Preise können abweichen

FUNTRONIXX
KASSEL
Friedrich Ebert Str 101
Tel.: 0561 - 12477

FUNTRONIXX
HERFORD
Mindenerstr. 3B
Tel.: 05221 - 84347

FUNTRONIXX
UNNA
Massenerstr. 25
Tel.: 02303 - 238080

FUNTRONIXX
WITTEN
Breddestr. 38
Tel.: 02302 - 51767

GAMESTORE
ESSEN
Rüttenscheiderstr. 181
Tel.: 0201 - 777225

GAMESTORE
DÜSSELDORF
Kölnerstr. 25
Tel.: 0211 - 1649409

79001

ingen Tel.: 07461 - 79001 Fax: 79003



Wipe Out (Playstation)


Thunderhawk 2 (Sega Saturn)

SCHWEIZ PLAYSTATION
Fr 499,– Gratis 2 Pad
SPIELE ab Fr 50,–
SUPER MULTI UMBAU ohne Ton-Fehler Fr. 120,–
HARDWARE FÜR FREAX/SNES Fr 555,–
BILD-LAGE-SHIFTER Fr. 100,–
für alle Systeme, kein schwarzer Rand mehr

GT Elektronik
Hohlegasse 28
4104 Oberwil
Tel. 061 401 4171

Entwickler: Sega AM2, Japan

Hang On GP

SATURN

Während Ataris "Super Burnout"-Flitzer noch über Kurse im klassischen "Hang-On"-Look brettern, eröffnet AM2 mit schnittigen Polygon-Bikes die 32-Bit-Motorradsaison: Fünf Modelle unterscheiden sich in Gewicht, Bremsen, Übersetzung und Geschwindigkeit, eine Skala klärt über die Relation der vier Parameter auf. Anfänger legen sich mit schwerer Maschine und Vollbremsung in die Kurve, Profis schwingen sich auf leichte Motorräder und rasen mit mörderischer Geschwindigkeit über den Parcours: Bei fehlerfreier Fahrt hat der Veteran Aussicht auf eine erstklassige Plazierung, dafür steigt die Unfallquote. Rempelt Ihr gegen Tunnelwand oder Mauern, kommt Ihr ins Schlingern. Stolpert Ihr mit dem Vorderrad über die Streckenbegrenzung, überschlägt sich das Motorrad und Ihr verliert wertvolle Zeit. Mit lädierter Maschine fahrt Ihr an die Box. Während die Polygonmechaniker an Eurem heißgelaufenen Motor werkeln, zieht die Konkurrenz vorbei. Dafür schließt Ihr nach den Wartungsarbeiten umso schneller wieder auf. Habt Ihr Euch eingefahren und gute Zeiten erreicht, brausen neue Maschinen über den Polygon-Asphalt: Nur Spitzenfahrer sehen alle zehn "Hang On"-Flitzer.

Wer sich mindestens als dritter plaziert, wird mit einem Pokal belohnt, die Kursverlängerung öffnet sich jedoch nur für den Sieger: Gesperrte Streckenteile werden freigeräumt und fordern Euch mit schärferen Kurven. Schlagt Ihr die neue Richtung ein, bevor die Schranken weggeschafft werden, landet Ihr in einer Sackgasse.

"Hang On"-Neulinge begnügen sich mit den drei Grundkursen: Ihr braust über eine monströse Brücke, donnert durch verschlungene Tunnels oder bewundert Monumente, wie eine antike Mauer oder die berühmten Osterinsel-Statuen. Sind Euch die Kurse zu schwer, schaltet Ihr die Gegner-Kompetenz runter und trainiert im "Time Trial"-Modus. *rb*

Muster von Tradelink, Tuttlingen, Tel. 07461/79001



Polygon-Modelle zeigen Kursverlauf und Landschaftsoptik von drei unterschiedlichen Strecken inklusive Verlängerung.



Sieht schick aus, spielt sich aber bescheiden: Aus der Ego-Perspektive schlackert Eure Maschine viel zu heftig.



Mit hohem Gewicht hat die grüne Maschine die beste Kurvenlage, dafür ist der Flitzer eine Spur zu langsam.




Werdet Ihr in den engen Tunnels an die Wand gedrängt, kommt es leicht zum Crash: Eure Maschine überschlägt sich.

Zuerst entscheidet Ihr Euch zwischen Time-Trial- oder GP-Rennen, anschließend wählt Ihr eines von fünf Motorrädern. Vier Farbcodes erklären die wichtigsten Daten der Maschinen.



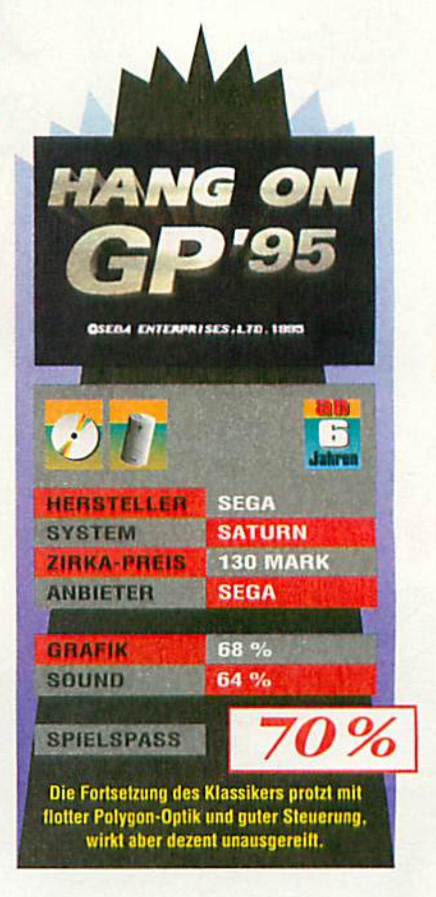




VIRTUA CRASH • Erster Eindruck der ersehnten "Hang On"-Fortsetzung: Ein Unfall jagt den nächsten. Die Kollisionsabfrage ist viel zu penibel, selbst ein sanftes Schleifen der nächsten Mauer kann zur Katastrophe führen. Sogar "Hang On"-Veteran Martin flucht unentwegt. Trotz nerviger Crash-Quote hat sich der MAN!AC-Chef in den vergangenen Stunden verdächtig oft an den Saturn geschlichen, auch Tester Robert legt die CD trotz Kollisions-Kritik immer wieder ein. Erst nach fehlerfreier Runde trollt sich der Redakteur wieder an seinen Mac. Keine Frage: "Hang On GP" macht Spaß. Technisch liegen Segas Polygon-Flitzer sichtbar hinter den aktuellen Rennsporthits zurück, mangels ernster Motorrad-Konkurrenz ist der Titel dennoch erste Wahl. Leider wirkt das Spiel an einigen Stellen noch unfertig: Mehr Strecken und Zusatz-Optionen hätten nicht geschadet.



Segas Osterinsel besteht ausschließlich aus Rennkurs: Als erste Strecke ist "Albatros Cliff Reef" ideal, um sich an die ungewohnte Kurvenlage der Polygon-Motorräder zu gewöhnen.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	68 %
SOUND	64 %
SPIELSPASS	70 %

Die Fortsetzung des Klassikers protzt mit flotter Polygon-Optik und guter Steuerung, wirkt aber dezent unausgereift.

Andere Versionen
"Hang On" für das Sega Master System wurde in Deutschland mit dem Grundgerät ausgeliefert, mit "Super Hang On" erschien eine Mega-Drive-Fortsetzung.

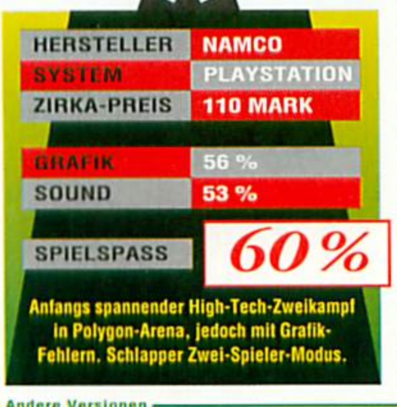
Entwickler: Namco, J

Cybersled

Im Gegensatz zum grafisch veralteten Arcade-Original bietet die Playstation-Fassung eine Texture-Variante: Die einfarbigen Flächen wurden mit schicken Teppichen verkleidet, machen optisch aber trotzdem keinen besonders tollen Eindruck. Auch vereinzelte Grafik-Probleme bei der Polygon-Darstellung beeinträchtigen das durchaus spannungsgeladene Laser-Gefecht.


Hinter dem grünen Felsen könnte sich ein Gegner verschanzen

In vier verschiedenen Arenen treten jeweils zwei Sleds gegeneinander an (im unübersichtlichen Zwei-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm). Mit Laser und Granatwerfer heizt Ihr dem Feind ein, ein Radar hilft beim futuristischen Katz & Maus-Spiel. Euer Vehikel seht Ihr von hinten oder Ihr blickt aus dem Cockpit auf die Arena. Leider gibt's keine weiteren Extras, sodaß anfängliche Begeisterung bald schwindet. Insgesamt ein knapp überdurchschnittliches Action-Spiel mit leichtem Monotonie-Einschlag. *mg*



HERSTELLER	NAMCO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	56 %
SOUND	53 %
SPIELSPASS	60 %

Anfangs spannender High-Tech-Zweikampf in Polygon-Arena, jedoch mit Grafik-Fehlern. Schlapper Zwei-Spieler-Modus.

Andere Versionen
Den Test der Import-Version findet Ihr in MAN!AC 4/95 (um vier Prozent abgewertet). Eine Saturn-Fassung könnte noch zum Jahreswechsel erscheinen.

Entwickler: SPS, J

Powerserve Tennis

Wer an Hand des Fotos nachvollziehen kann, auf welchem Import-Spiel "Powerserve Tennis" basiert, erhält 100 Punkte. Richtig, in MAN!AC 10/95 haben wir "Groundstroke" getestet, das mit dieser offiziellen PAL-CD praktisch identisch ist. Demzufolge hat sich an der mäßigen Qualität nichts getan: Die Polygon-Optiken sehen bescheiden aus, außer "Just for Fun"-Partien für ein bis zwei Spieler gibt's keine Optionen.


Nicht alle Perspektiven bieten genügend Übersicht

Daß man den Platz aus vielen Blickwinkeln betrachten kann, ist witzlos: Sowohl die Split-Screen-Varianten im Zwei-Spieler-Betrieb als auch die unkonventionellen Vollbild-Perspektiven eignen sich bestensfalls zum Zuschauen – wer selbst spielt, schaltet zugunsten der Übersichtlichkeit auf die traditionelle "von schräg oben"-Sichtweise. Auf dem Court regiert der Durchschnitt: Acht verschiedene Tennis-Cracks setzen sich mit Standardschlägen unter Druck. *mg*



HERSTELLER	SPS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	46%
SOUND	34 %
SPIELSPASS	54 %

Dröges Polygon-Tennis mit vielen unnützen Blickwinkeln, lieblosem Design und zu wenigen Features.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Produzent: Bob Lindsey • **Design:** Michelle Lacobucci, Flying Colors • **Programmierung:** Jon Leupp, Colin Andrews • **Grafik:** Stefan Biskup, Liz Beatrice, Joel Symmes, Eric Hedman • **Sound:** Bob Vieira

Killing Time

3DO

Internet-Surfer machten bereits in einem **Online**-Gewinnspiel mit "Killing Time" Bekanntschaft - jetzt könnt Ihr am heimischen Fernseher mit dem 3D-Gemetzel von Studio 3DO Eure niedersten Instinkte ausleben.

Das FMV-Intro umreißt die Story: Tess Conway, alleinige Erbin eines Landhauses, ist besessen vom ägyptischen Okkultismus. Eine mysteriöse Wasseruhr soll Ihr ewiges Leben verleihen, doch bei einem Selbstversuch werden Tess und ihre Gäste in einer Zeitfalle gefangen. Jahrzehnte später setzt Ihr in der Rolle eines Klatschspalten-Kolumnisten zu der "Matinicus"-Insel über. Wie in "Monster Manor" wetzt Ihr aus der Ego-Perspektive mit vorgehaltenem Colt Marke "Peacemaker" durch die 3D-Dungeons. Euer Mordwerkzeug wird von zwei flügelförmigen Statusanzeigen flankiert: Rechts gibt eine Prozentanzeige Auskunft über Euren Gesundheitszustand, links über Eure Munition, die Ihr dank großzügig verteilten Magazinkisten nachfüllt. Neben einem zweiten Revolver findet Ihr in modrigen Verliesen einen Flammenwerfer, in der gut ausgestatteten Privatbibliothek fällt Euch ein Maschinengewehr in die Hände. Kurz nach Beginn sackt Ihr eine Pump-Gun ein: Im Vorgarten erledigt Ihr Entenjäger, die lieber Euch in die Pfanne hauen wollen als das herumstreunende Federvieh. Auf die gefangenen Seelen des Conway-Clans trefft ihr im Ballsaal oder in den Schlafgemächern: In kurzen Realfilm-Einspielungen verfolgt Ihr die letzten Ereignisse vor dem Zeitparadoxon, das Ihr erst neutralisiert, wenn Ihr vier der neun magischen Schlüssel Eurem Inventar einverleibt habt. Eine zoombare Karte erleichtert Euch die Orientierung in den verwinkelten Pyramiden-Nachbildungen, geflügelte Kristallkrüge segnen Euch mit Unverwundbarkeit oder erhöhen Eure Durchschlagskraft um das Achtfache. Vorsichtige Naturen speichern bis zu sechs Spielstände. *tb*

Muster von Tradelink, Tuttlingen. Tel.: 07461/79001

Im Weinkeller fackelt Ihr rüstige Omis ab, die Euch mit Flaschen bewerfen.

In John Woo-Manier wehrt Ihr Euch gegen angriffslustige Entenjäger

Die Al Capone-Clones bringt Ihr in der Bibliothek mit der passenden Waffe um die Ecke: Eine knatternde "Tommygun"

Diese geflügelte Vase spendet Lebensenergie oder eine Level-Karte - links lauert ein flammender Abgrund

Wer abseits der offiziellen "Killing Time"-Webseiten auf dem 3DO-Server herumstöbert, stößt neben Bildschirmfotos auf eine Kaffetasse mit "KT"-Logos, auf das Cover-Artwork und ein Foto des Entwickler-Teams.





METZEL-KULT • Was Studio 3DO grafisch auf die Beine gestellt hat, kann sich sehen lassen: Nimmt man den schmucklosen Vorgarten beiseite, beeindrucken detailreiche Marmor- und Pyramidentexturen, deren Auflösung höher als bei "Monster Manor" ist. Dafür ruckelts vor allem bei Drehungen: Bevor Ihr den Killerkoch im Visier habt, hat Euch sein Fleischermesser längst tranchiert. Viel Mühe hat man sich bei der Musik gegeben: Ballsaal oder Küche unterhalten Euch mit swingendem Dixie und knackigem Jazzrock. Leider ist die Karte nicht begehbar und Eure Aufgabe besteht neben Monsterplätten einzig im Aufsammeln von Schlüsseln. Trotz guter Präsentation fehlt "Killing Time" letztendlich das, was schon die Index-Dungeons von Id-Software zum Hit machten: Durchdachtes Leveldesign, anspruchsvolle Rätsel und intelligent plazierte Monsterhorden.



Ihr erwischt Duncan beim Pläneschmieden mit Wächter Mike: Der smarte Geschäftsmann will sich das Landhaus der Conways unter den Nagel reißen.



HERSTELLER	STUDIO 3DO
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	3DO LTD
GRAFIK	75 %
SOUND	78 %
SPIELSPASS	67%

Trotz grafischer Finesse einfallsloses Monster-Gemetzel mit Ruckel-Einlagen und Mega-Soundtrack

Andere Versionen
Umsetzungen sind keine geplant.

Produzent: Scott Orr • Design: Scott Probin, Ken Rogers • Programmierung: Jason Andersen • Grafik: Tom Papdatos, Ian House

NHL Hockey '96



Alle Jahre wieder fabriziert EA eine neue Fassung von "NHL". Mit angepaßten Team-Statistiken und unter Berücksichtigung der Spieler-Transfers vor Saison-Beginn startet Ihr in die 96er-Offensive. Neben dezent verbesserter Grafik sind neue Features hinzugekommen: Abwehrspieler und Torhüter lassen sich nicht mehr so leicht überlisten, bei besonders ruppigen Fouls kommt's zu einer kernigen Schlägerei und durch Mehrfachverletzungen werden die Spieler immer schwächer. Die bekannten Optionen wie Liga, Spielerhandel oder Line Changes sind ebenfalls integriert.



Das Tor liegt in der Luft: Mit L.A. putzt Andreas jeden vom Eis.

Das größte Manko teilt die 96er-Variante mit dem Vorgänger: Die PAL-Version wurde nicht angepaßt und läuft entsprechend langsam (und mit schwarzen Balken) – außerdem ruckelt das Scrolling herbe vor sich hin. Trotzdem gibt's angesichts der spielerischen Klasse immer noch eine Traumwertung. *ak*

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	65 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	88 %

Nicht unterzukriegen: Trotz Ruckeln und PAL-verlangsamten Spielablauf fesselt die "NHL"-Saison bis zum letzten Spiel.

Andere Versionen
Die Mega-Drive-Version haben wir in MAN!AC 11/95 mit 91% Spielspaß bewertet. Saturn-, Playstation- und 3DO-Fassungen sollen zum Jahreswechsel erscheinen.

Original-Entwickler: Supersonic, GB

Micro Machines 2

Gegenüber der Mega-Drive-Fassung hat sich spielerisch nichts Entscheidendes verändert: Die zweckmäßige Grafik nutzt die zusätzlichen Farben kaum, der Sound verharrt in der Kategorie "ganz nett, aber belanglos". Doch auf die Präsentation kommt's bei "Micro Machines" sowieso nicht an: Wer auf das relativ simple Rundkurs-Gerase steht, erhält mit dem 96er-Update ein hochwertiges Produkt: Erstens profitieren wir von dem guten Streckeneditor (Batterie-unterstützt), und zweitens wurden die Mehr-Spieler-Varianten tüchtig ausgebaut. Allerdings müssen sich Super-NES-Besitzer den entsprechenden Vier-Spieler-Adapter kaufen, auf dem Mega Drive sind zwei zusätzliche Joypad-Ports in das Modul eingelassen.

Gerangel um die Pole Position: Das rote Auto setzt sich durch.

Auf 60 vordefinierten Kursen in bizarrem Ambiente flitzt Ihr mit Flugzeug, Rennwagen und Motorbooten um die Wette. Die Steuerung ist einfach, aber angemessen. *mg*

HERSTELLER	CODEMASTERS
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	46%
SOUND	60 %
SPIELSPASS	68 %

Simple "Just for fun"-Raserei ohne technischen Schnickschnack: Guter Streckeneditor & Party-taugliche Spielvarianten.

Andere Versionen
Die Mega-Drive-Version ("Micro Machines '96) erhielt in Ausgabe 11/95 68% Spielspaß. 32-Bit-Updates sind nicht angekündigt, aber durchaus wahrscheinlich.

Entwickler: Namco, J

90 Minutes

90 Minuten können sehr lang werden. Beispielsweise in Form einer Doppelstunde Mathe. Oder beim Anhören von zwei Country-CDs aus Martin's Audio-Schatztruhe. Und ganz besonders lange beim Spielen fader Fußballmodule... oops, das ist noch nicht der Meinungskasten? OK, dann fangen wir nochmal ganz von vorne an.

Japans Spielewerkstatt Namco spuckt seit Jahren verschiedene Programmtypen unterschiedlichster Qualität aus. Via Ocean erreicht diese Fußballsimulation jetzt auch europäische Modulschächte. Da hat zwar jeder ehrbare Kicker-Verehrer Konamis "International Superstar Soccer Deluxe" schon festgelötet, aber der Herausforderer kennt keine Furcht.

Die "90 Minutes"-Grafik ist konventionell mit biederer Seitenansicht. Die Steuerung konzentriert sich auf die klassische Troika "passen/schießen/flanken" nebst Brachialgrätschen in der Abwehr. Tore fallen meist nach hohen Bällen im Strafraum, da der Torwart vom Drang besessen ist, das Leder aus der Luft zu pflücken: Hoch zum Kopfball und rein damit! Nur anfänglich amüsant sind die gelegentlichen "Nahkämpfe" zweier Feldspieler. Nach kurzer Kraftschinderei bei Nahaufnahme flitzt der Zweikampfsieger mit dem Leder davon.

Pfiffig ist der "Hero"-Modus: Ihr bastelt einen neuen Fußballer und hetzt mit ihm durch ein Trainingsprogramm. Das Resultat Eurer Leistungen bei den Leibesübungen sind Talentpunkte in verschiedenen Kategorien wie Schußkraft oder Tempo. Der selbstgebastelte Spieler wird dank Batterie gesichert und darf einem Nationalteam Eurer Wahl zugeordnet werden.

Das war's dann aber auch schon mit den größeren Design-Anstrengungen. Schlappe 14 Nationalmannschaften stehen zur Wahl, um Liga oder Pokal auszutragen. Das Können des Computers stellt Ihr in drei Stufen ein.

Multi-Player-mäßig schaut's eher trist aus; es können nur zwei Spieler gegeneinander antreten und nicht mal im selben Team spielen. *bl*



Im Hauptmenü wird deutlich, daß "90 Minutes" leider nur Standard-Optionen bietet.

Set option now
Match duration
Stereo ON OFF
1P goalkeeper AUTO MANUAL
2P goalkeeper AUTO MANUAL
Computer level 1 2 3
Mini-game
Cancel
Backup data

Wenn Ihr den Torhüter eigenhändig lenken wollt, dann stellt in diesem Menü auf "Goalkeeper: Manual".



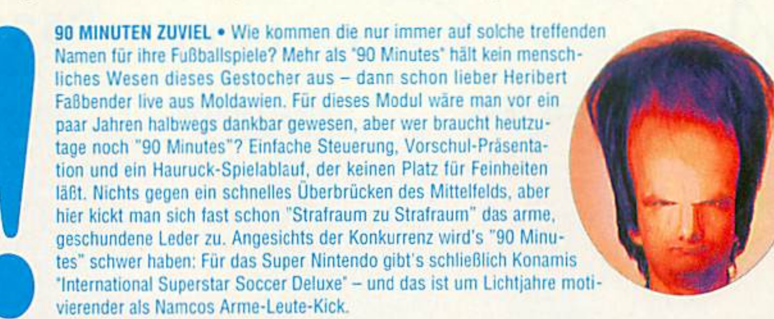
Trotz brisanter Strafraum-Szene scheinen sich die Abwehrspieler nicht für den ballführenden Kicker zu interessieren.

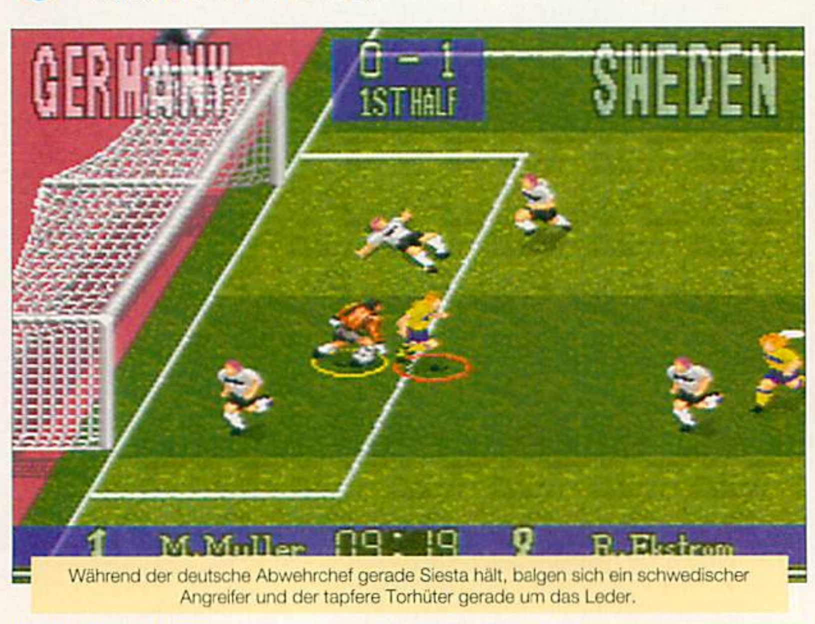


Kommt ein Fußballer geflogen: Ob der Schiedsrichter Elfmeter pfeift, verraten wir in der nächsten MAN!AC.

Spielballen-Freaks verehren Namco ob historischer Automaten wie "Pac-Man" oder moderner Kassenschlager wie "Ridge Racer". Videospieler werden seit Jahren mit Modulen unterschiedlichster Qualität konfrontiert. Einer der wesentlichen Gründe, warum sich ehrbare Sportspieler 1989 die Japan-Importkonsole "PC Engine" zulegten, war Namcos exzellentes "World Court Tennis".




90 MINUTEN ZUVIEL • Wie kommen die nur immer auf solche treffenden Namen für ihre Fußballspiele? Mehr als "90 Minutes" hält kein menschliches Wesen dieses Gestocher aus – dann schon lieber Heribert Faßbender live aus Moldawien. Für dieses Modul wäre man vor ein paar Jahren halbwegs dankbar gewesen, aber wer braucht heutzutage noch "90 Minutes"? Einfache Steuerung, Vorschul-Präsentation und ein Hauruck-Spielablauf, der keinen Platz für Feinheiten läßt. Nichts gegen ein schnelles Überbrücken des Mittelfelds, aber hier kickt man sich fast schon "Strafraum zu Strafraum" das arme, geschundene Leder zu. Angesichts der Konkurrenz wird's "90 Minutes" schwer haben: Für das Super Nintendo gibt's schließlich Konamis "International Superstar Soccer Deluxe" – und das ist um Lichtjahre motivierender als Namcos Arme-Leute-Kick.



Während der deutsche Abwehrchef gerade Siesta hält, balgen sich ein schwedischer Angreifer und der tapfere Torhüter gerade um das Leder.



HERSTELLER	NAMCO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	41 %
SOUND	32 %
SPIELSPASS	57%

Herzhaft unrealistisches Action-Fußball. Grafik und spielerischer Anspruch sind leider etwas überholt.

Andere Versionen
Derzeit und keine weiteren Umsetzungen geplant.

Entwickler: U.S. Gold, UK • **Produzent:** Brain Schorr & Dan Llewellyn • **Design:** Jeff Brown & Bill Anderson • **Programmierung:** Colin Lewis & Doug Wedel • **Grafik:** Klee Miller, Gerilyn Wilhelm, u.a. • **Sound:** Orca Games

Izzy`s Quest for the Olympic Rings

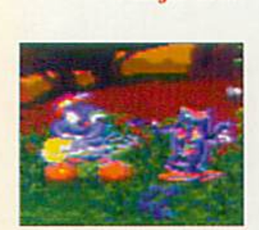


Medaillensegen: Durch die Tropfsteinhöhle saust Izzy auf seinem Skateboard.

Der Drache ist im Distelstrauch nur schwer zu bändigen: Sammelt fleißig Münzen, oder Ihr schmiert ab.

Wer alle Medaillen in einem Level aufsammelt, steht zur Siegesfeier ganz oben auf dem Treppchen.

Wenn Ihr die Verwandlungskristalle aufsammelt, erreicht Ihr mit Izzy's neuen Fähigkeiten versteckte Bonusräume: Mit Degen oder Baseballschläger prügelt Ihr Euch durch niedrige Gänge, mit dem Drachenflieger oder der Rakete erreicht Ihr hohe Plattformen.







SN

Hätte sich das olympische Komitee für Berlin entschieden, könntet Ihr in "Izzy's Quest for the Olympic Rings" durch das Brandenburger Tor hüpfen. So marschiert Ihr mit dem Verwandlungskünstler Izzy nach Atlanta: Eine finstere Macht hat das olympische Licht ausgepustet, doch die Bewohner der Fackelwelt lassen diesen dreisten Anschlag nicht auf sich sitzen. Izzy wurde auserkoren, die olympischen Ringe zu finden, mit denen das Tor zur Menschenwelt geöffnet werden kann. Ihr startet im griechischen Dorf, wo der Onyx-Ring versteckt ist. In drei Levels kraxelt Ihr mit Lianen antike Säulen empor, sammelt Gold-, Silber- und Bronze-Medaillen und hüpft grünen Tablettenmonstern und blauen Kraken aufs Dach. In versteckten Vasen und Eiern findet Ihr Bonus-Punkte und Verwandlungsextras, die Euch zum Bogenschützen, Baseballprofi und Degenvirtuosen befördern. Der Verwandlungsspaß hält jedoch nur für kurze Zeit: Berührt Ihr eine rote Flagge, nimmt Izzy seine gewohnte Gestalt an. Doch Vorsicht: Aus manchen Eiern züngelt auch eine Stichflamme! Im Lavagewölbe macht Euch der bröcklige Boden zu schaffen – mit einem Skateboard flitzt Ihr über die labilen Stellen hinweg. Darüber hinaus erwartet Euch ein Highspeed-Abschnitt: Per Raketenanzug düst Ihr durch funkelnde Kristallgänge und sammelt dabei massenhaft Bonus-Münzen und Olympiafackeln. Gelangt Ihr in einem Rutsch zum Ausgang, werdet Ihr mit dem Smaragdring belohnt. Drei weitere Levels erwarten Euch in den Schleimhöhlen: Ihr nützt die Zungen blauer Knuddelfelsen und katapultiert Euch die hohen Gewölbe nach oben. Die letzten zwei Ringe liegen auf dem Weg nach Atlanta: Habt Ihr alle zwölf Levels durchquert und das olympische Licht entzündet, können die olympische Spielen endlich beginnen. *oe*

UNSPORTLICH • Izzy leidet an üblem Ruckelfieber, sodaß Ihr weite Sprünge kaum im voraus berechnen könnt. Oft stirbt Izzy den Heldentod, weil die Gegner plötzlich abbremsen oder Izzy sich trotz verzweifelter Lenkversuche kaum von der Stelle rührt. Die Verwandlungsextras bringen Abwechslung ins Spiel, die Prügel- und Flug-Elemente werden aber fast alle schon in der ersten Welt verpulvert. Statt die einzelnen Levels unter ein bestimmtes Motto zu stellen, das mit gezieltem Extraeinsatz bewältigt werden muß, gelangt Ihr mit einem Drachen oder Bogenschützen lediglich an ein paar unwichtige Punkte mehr. Ansonsten serviert Euch Izzy ein recht bekömmliches Jump'n'Run-Gericht: Er und seine Gegner sind witzig animiert und entzücken mit ulkigen Soundeffekten, die Kollisionsabfrage bleibt immer fair.



In der Kristallhöhle sucht Ihr den Bernsteinring: Laßt Euch von den Taktiken der hinterlistigen Olympia-Gegner nicht verwirren und achtet auf die Spießfallen.



mBIT 16 · ab 6 Jahren

HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	CENTREGOLD
GRAFIK	68 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	60 %

Buntes Knuddel-Jump'n'Run mit witzigen Verwandlungsmöglichkeiten, einfallslosem Level-Design und Ruckelanfällen.

Andere Versionen
Eine Mega-Drive-Umsetzung ist bereits im Handel.

Entwickler: Rage Software, GB

Powerdrive Rally

JAGUAR

Warum diese Umsetzung fast ein Jahr gedauert hat, ist nicht nachvollziehbar: Das 16-Bit-Vorbild wurde praktisch 1:1 übernommen, lediglich Grafik (ein paar mehr Farben) und Sound (ein Kommentator sagt die nächsten Kurven an) hat man minimal aufpoliert.

Spielerisch blieb alles beim alten: Nach wie vor erfreuen wir uns an der guten Steuerung und dem daraus resultierenden Fahrgefühl und trauern den fehlenden Zwei- oder Mehr-Spieler-Modi nach. Das Extra-Arsenal ist bescheiden sortiert, die Strecken überraschen dafür mit witzigen Zwischenprüfungen. Wer grundsätzlich alleine spielt und auf solche "simplen" 2D-Rasereien steht, der wird mit "Powerdrive Rally" glücklich. Besitzer des 16-Bit-Vorbildes oder Multi-Player-Fans lassen die Finger davon und wenden sich lieber dem verwandten "Micro Machines '96" auf dem Mega Drive oder Super NES eines Freundes zu. *mg*



Trotz Vollbremsung donnert der rote Wagen auf die Bäume zu



HERSTELLER	TIME WARNER
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	51 %
SOUND	45 %
SPIELSPASS	65 %

Gut spielbares Rundkursrennen mit 48 scrollenden Strecken, jedoch ohne Zwei-Spieler-Modus. Jetzt mit Online-Reporter.

Andere Versionen
Die Super-NES-Fassung (MAN!AC 2/95) sowie die Mega-Drive-Version (MAN!AC 12/94) erhielten jeweils 63% Spielspaß. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Gorilla Systems Corporation

Flip Out

JAGUAR

Auf einer drei mal drei Felder großen Spielfläche verlegt Ihr farbige Kacheln. Diese werden angetippt, dadurch in die Luft befördert und können so auf jedes beliebige Feld plaziert werden. Eure Aufgabe ist erfüllt, sobald jede Fliese auf einem gleichfarbigen Untergrund zum Liegen kommt. Die Außerirdischen machen Euch dabei das Leben schwer: Der galaktische "Rote Baron" springt mit auf das Spielfeld und zwingt Euch, mindestens zwei Fliesen gleichzeitig in der Luft zu halten. In späteren Levels werft Ihr den Aliens in der Fluffy-Bar oder im schwerelosen Raum die Fliesen um die Ohren. Das Spielprinzip von "Flip Out" beschränkt sich auf stumpfes Fliesenverlegen, einzige Abwechslung bietet der dritte Level: Auf Mount Rushmore setzt Ihr die zerstückelten Visagen der US-Präsidenten wieder zusammen. Nur für ausgehungerte Jaguar-Jünger zu empfehlen. *th*



Im Finale tretet Ihr auf einem Käsefeld gegen König Fluffy an



HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	38 %
SOUND	39 %
SPIELSPASS	54 %

Zunächst kurzweiliges Puzzle für die ganze Familie, bei dem Ihr auf Abwechslung vergebens wartet.

Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit keine geplant.

Produzent: Simon Gardner • **Design:** Scott Johnson • **Programmierung**: Mario D'Onofrio, Neil Duffield, Dominic Robinson, Ben Stragnell, Gavin Whitlock • **Grafik:** Kevin Ayre, Louise Bailey, M. Calvert, A. Fieldhouse, J. Govier, P. Johnson, T. Pantazi, T. Slater • **Musik**: Andrew Crowley, Stuart Duffield, Matt Furniss

Assault Rigs

Ein weiteres Sony-Liverpool-Team reizt die 3D-Fähigkeiten der Playstation. "Assault Rigs" orientiert sich an modernen 3D-Titeln und enthält Texture Maps, Partikeleffekte und Kopf-an-Kopf-Modus, erinnert aber auch an Klassiker wie Ataris "Battle Tanks", sowie in Details an den Computerfilm "Tron".

Egal, ob Ihre alleine durch 50 Polygon-Labyrinthe und -Arenen rauscht oder mit Link-Kabel gegen einen Freund antretet, bleiben die Spielelemente gleich: In den Levels sind Kristalle versteckt, Eure Statusleiste verrät, wieviele Ihr davon gefunden habt. Nur wer alle Klunker aufspürt, rollt in die nächste Runde. In transparenten Hologramm-Blöcken sind außerdem **Waffen** gelagert, die Ihr mit der Bordkanone freischießt, überfahrt und damit automatisch installiert.

Ein Symbol im linken Eck Eures Cockpit zeigt Beschädigungen, die Ihr durch Beschuß oder Minen an Heck, Front oder Seiten erhalten habt: Grün markiert unversehrte Fahrzeugteile, verfärbt sich die Anzeige schwarz, ist der nächste Treffer tödlich.

Die Action ist geradlinig (Ihr sammelt Waffen und Kristalle, feuert auf alles, was sich rührt und haltet Ausschau nach dem Exit), die Steuerung jedoch komplex: So gibt es eine Taste, mit der Ihr einen umgestürzten Panzer wieder aufrichet, zwei verschiedene Feuer-Buttons, Rückwärtsgang und Bremsen. Außerdem könnt Ihr mit zwei seitlichen Tastern nach rechts und links ausweichen, ohne den Panzer zu drehen. *wi*

Sechs offensive und sechs defensive Waffen könnt Ihr Euch maximal unter die Panzerung klemmen.

Mit einem seitlichen Taster Eures Joypads schaltet Ihr zwischen Raketen und Laser, reflektierendem Schuß (witzig) und Gatling-Kanone (vernichtend), Minen, mobilem Schutzschild und Holo-Tarnkappe um.



Einsamer Kristall über dem Schlachtfeld: "Superbowl", eine von 13 Zwei-Spieler-Arenen. Rechts: Hinter den Rauchschwaden lauert eine feindliche Geschützstellung.

ROLLKOMMANDO • "Assault Rigs" hat die Programmierlabors ein paar Wochen zu früh verlassen, denn die leicht verständliche Spielmechanik erstickt unter wackliger Grafik, Texture Distortion-Patzern, wirren Kamera-Zooms und überladener Steuerung. Braucht's wirklich zehn Knöpfe, um durch ein Labyrinth zu jagen? Das Fahrverhalten ist im Ansatz interessant (vor allem auf Schrägen steuern sich die Tanks recht witzig), aber zu sensibel. Wer eine Schwebeplattform rauffährt, riskiert eine Nervenkrise. Schön, daß Ihr als Panzerpilot fünf Sichtperspektiven kontrolliert, doch letztlich taugen davon nur zwei für den Fronteinsatz. Dabei zeugen Edel-Vorspann, Dolby-Surround-Sound und die einfallsreichen Waffen von der Motivation der Designer: "Guided Missiles" steuert Ihr aus der Ego-Perspektive selbst ins Ziel – und damit sind sie ideal für einen taktischen Einsatz.





Während der Fahrt wechselt Ihr die Perspektive. U.a. stehen Euch eine unbrauchbare Von-Oben-Ansicht...

...die Ego- bzw. Cockpit-Perspektive (oben) und mehrere Von-Hinten-Ansichten (unten) zur Verfügung.



Aus dem Intro: Nach einem Mini-Trip durch die Videospiel-Geschichte nimmt die "Assault Rigs"-Pilotin Platz.





Vor der Schlacht wählt Ihr zwischen Tanks mit unterschiedlicher Panzerung, fixiertem oder beweglichem Geschütz.



HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	59 %
SOUND	66 %

SPIELSPASS	58%

Technisch & spielerisch unausgegorene Panzerschlacht in surrealem "Tron"-Ambiente. Guter Ansatz, schwaches Spiel.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Bullet Proof

Tetris 2

SN

Vor über einem Jahr haben wir in der Import-Rubrik der MAN!AC 10/94 das japanische "Tetris Flash" vorgestellt: Jetzt gibt's den "Tetris"-Nachfolger als "Tetris 2" endlich in Deutschland. Gegenüber dem Original hat sich das Spielprinzip geändert: Zwar fallen immer noch Spielsteine in einen Zylinder, doch diese Elemente sind teils anders geformt und aus verschiedenfarbigen Klötzchen zusammengesetzt. Außerdem müßt Ihr diesmal nicht durchgehende Reihen bilden, sondern die Farben nach dem "Columns"-Prinzip konfigurieren. Habt Ihr drei gleichfarbige Klötzchen horizontal oder vertikal angeordnet, verpuffen diese. Während Ihr im Puzzle-Modus vorgegebene Spielsituationen mit einer Anzahl purzelnder Elemente lösen müßt, dürfen auf Stufe "Normal" auch zwei Personen gegeneinander antreten. Mit geschickten Aktionen könnt Ihr auf das Spiel Eures Gegners (Mensch oder Maschine) Einfluß nehmen. *mg*

MBIT		CODE	ab
8		010 201 022	6 Jahren

HERSTELLER	NINTENDO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	NINTENDO
GRAFIK	42 %
SOUND	28 %
SPIELSPASS	74 %

Überkomplizierter "Tetris"-Nachfolger ohne die Genialität des Originals. Eher für Hardcore-Tüftler.

In dem Options-Menü könnt Ihr aus verschiedenen Musikstücken wählen und den Schwierigkeitsgrad für jeden Spieler einzeln regeln.





Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr den Gegner mit heimtückischen Attacken aus der Ruhe bringen

RÜCKSCHRITT • Eine Weiterentwicklung von "Tetris" ist der Nachfolger definitiv nicht – der Spielspaß wurde deutlich zurückgestuft. Der simple, aber gnadenlos fesselnde Knobelspaß mutierte zu einem komplizierten, teils verwirrenden "Columns"-Verschnitt. Außerdem fehlen Optionen: Mehr-Spieler-Varianten? Original-"Tetris" als Zusatz-Modus? Fehlanzeige! Und warum wurde nicht das wesentlich bessere Japan-Spiel "Super Tetris 2 & Bombliss" anstelle von "Tetris 2" gewählt? Alles in allem eine gute Tüftelei, aber weniger motivierend als das Original.

Andere Versionen
"Tetris 2" gibt's außerdem für NES und Game Boy. Umsetzungen für andere Systeme sind nicht geplant.

Entwickler: Gremlin, J

Actua Golf

PS

Unser Messebericht von der letzten ECTS in London hat bereits auf die Sportoffensive des englischen Entwicklers Gremlin hingewiesen: Neben "Actua Soccer" geht die Golfsimulation "Actua Golf" an den Start. Um sich von den etablierten Werken wie z.B. "PGA Tour Golf" abzuheben, ging man bei der Grafik-Darstellung neue Wege. 3D-Optiken bieten die meisten Golfspiele, jedoch konnte man die Landschaft bislang nur als Standbild bewundern – je nach Standort des Golfers wurde sie neu aufgebaut. Schluß damit: Bevor Ihr Euch bei "Actua Golf" mental auf den Abschlag vorbereitet, dürft Ihr einen 3D-Rundflug über das jeweilige Loch anwählen oder es via Joypad eigenhändig "ablaufen" und es dabei aus etlichen Perspektiven betrachten. Ihr seht keine FMV-Filmchen, sondern in Echtzeit berechnete 3D-Grafik – inklusive Sandbunkern, Sträuchern, Gewässern, befestigten Wegen und verschiedenen Baumsorten. Gelungene Schläge werden in der Wiederholung aus zehn verschiedenen Kamera-Positionen (u.a. mit geteiltem Bildschirm, siehe Bilderserie unten) beliebig oft wiederholt.

Von diesen Innovationen abgesehen, ordnet sich der Gremlin-Titel Genre-spezifischen Gesichtspunkten unter. Ihr tretet in einem Turnier mit Amateur- oder Profi-Golfern an, spielt mit Freunden in verschiedenen Spielmodi (u.a. Strokeplay, Matchplay, Skins und Foursome) und wählt aus zwei 18-Loch-Kursen. Die Steuerung orientiert sich an der bewährten Doppelklick-Taktik (Tempo & Drall), ein ausführliches Parameter-Menü läßt Euch auch unterwegs wichtige Details wie das Gitternetz beim Grün ein- und ausschalten. Außerdem könnt Ihr das Wetter beeinflussen und holt Euch bei Regen keine nassen Füße.

Den Sound konnten wir leider nicht bewerten, da unsere Vorabversion mit spärlichen Effekten und noch gänzlich ohne Musik auskommen mußte. *mg*



Hübsch & hilfreich: Die Schlagrichtung wird mit dem farbigen Bogen optisch angezeigt.

Doppelt genäht hält besser: Vor jedem Schlag wird eine Übersichtskarte eingeblendet (links oben).



Die Menüs sind optisch unspektakulär, erfüllen aber ihren Zweck.

Wenn Ihr ein Loch noch nicht kennt, spaziert doch einfach ein paar Minuten den Fairway ab. Ihr könnt die Landschaft praktisch aus jeder Perspektive betrachten und die Umgebung solange studieren, bis Ihr jeden Grashalm persönlich kennt.







ABGEHOBEN • Seit Konami vor rund fünf Jahren einen Spielautomaten vorstellte, der erstmals bewegte 3D-Grafik in einer Golfsimulation zeigte, wollte ich sowas zu Hause spielen. Bei aller Sympathie für "PGA Tour" und "Pebble Beach", die hübsche, aber ruhende Grafik ist altmodisch. "Actua Golf" sieht als Standbild weniger eindrucksvoll aus, erfreut aber mit flotten Kamerafahrten, die die Flugbahn des Balls nachzeichnen. Technisch könnte man das sicher noch besser hinbekommen, doch das Ergebnis macht Appetit: Allein wegen den zoomenden Bäumen, Sträuchern und Sandbunkern greife ich meinen Platzrekord immer wieder an. Die etwas lieblose Präsentation wird durch vernünftige Spielmodi, intelligente Doppelklick-Steuerung und viel Parameter-Schnickschnack wettgemacht. Eine prima Alternative (oder Ergänzung) zum Referenz-Golf von EA Sports.









Wenn Ihr einen Schlag in der Wiederholung sehen wollt, könnt Ihr aus zehn Kameraperspektiven wählen. Bei geteiltem Bildschirm ist jedoch nur ein Fenster 3D-animiert.



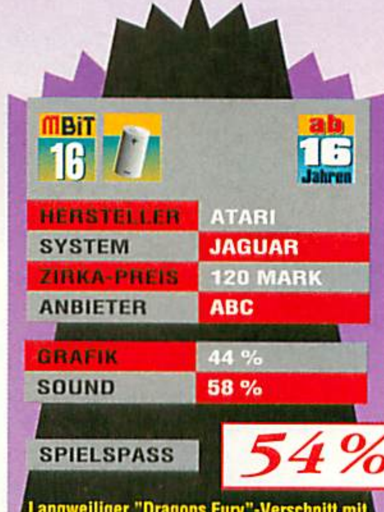
Andere Versionen
Angekündigt ist lediglich eine PC-Version. Videospiel-Umsetzungen erscheinen vorerst nicht.

Entwickler: High Voltage Software, GB

Ruiner Pinball

JAGUAR

"Pinball Fantasies" steht für brave Computer-Flipper, unter "Ruiner Pinball" findet Ihr hingegen zwei Ballgefechte in schriller "Dragons Fury"-Tradition. Im "Ruiner" schießt Ihr Eure Kugel durch eine martialische Flipper-Szenerie, Fantasy-Freaks ziehen sich in den "Tower" zurück und spielen in schummriger Dungeon-Kulisse.
Während der Tower mit schüchterner Straßenvielfalt für Flipper-Neulinge konzipiert ist, richtet sich der Ruiner an den Vollprofi. Zwei vernetzte Flipper mit je drei Ebenen fordern den Hardcore-Spieler mit kriegerischen Straßen: Ihr zerblast Doppeldecker und Panzer oder nehmt feindliche Stellungen auseinander. Turmspieler bekämpfen kreischende Fledermausschwärme, rollen die Kugel über den imposanten Vorbau einer Fantasy-Schönheit ab und schießen den Gegnern Zaubersprüche um die Ohren. Der Punktestand wird auf Batterie gespeichert. *rb*



54%

Langweiliger "Dragons Fury"-Verschnitt mit Kinderoptik: Keine Bonusrunden, keine Höhepunkte, flache Spannungskurve.

Passend zum Schocker-Ambiente gibt's Knochen und Raketen anstatt konventionellen Flippern.

Schnappschuß der beiden "Ruiner"-Flipper: Verliert Ihr einen Ball, wird ausgezoomt und rotiert.

RUINIERT • Schon peinlich, wenn ein 64-Bit-Flipper schlechter aussieht als der 16-Bit-Klassiker "Dragons Fury": Die "Ruiner"-Auflösung erinnert an überholte VGA-Spielchen, die vorpubertären Zeichnungen wurden planlos zusammengschustert. Komplexe Straßenkonstrukte und innovative Elemente wie die "Zauberspruch"-Bumper fesselten mich nur kurzfristig: Die meisten Ideen gehen im unmotivierten Grafikwust unter, das kontrastlose Design strapaziert die Nerven. Versuch mißlungen, Patient schläft: Kauft Euch lieber "Pinball Fantasies".

Andere Versionen
Derzeit ist keinerlei Umsetzung geplant.

Entwickler: Hitmen Productions, Kanada • Produzenten: Sam Nelson, Stanley Chow • Programmierung: Mike Kiernan, Brian Krause, Gary Shaw (MD), Andy Rogers, Daniel Ng, Dan Scott (SN) • Grafik: Mike Smith, Ken Thurston, Darrell Olthuis, Sebastiaan Reinarz, Kristine Nielson • Sound: Traz Damji, Steve Royea (MD), Jef Dyck (SN)

NBA Live '96

Die nordamerikanische Basketball-Profiliga "NBA" wächst und gedeiht. Zum Start der Saison 94/95 wurde die Zahl der teilnehmenden Mannschaften auf 29 erhöht: Mit den Neuzugängen "Vancouver Grizzlies" und "Toronto Raptors" mischen erstmals kanadische Teams in der wichtigsten Korbjäger-Liga der Welt mit. Spektakuläre Persönlichkeiten wie Michael Jordan und sein Comeback bei den Chicago Bulls prägen die NBA ebenso wie hohe Spielkunst.

SN MD

In den letzten Jahren hat das Basketball-Fieber auch auf Europa übergegriffen. Electronic Arts reibt sich die Hände; so lassen sich die Basketball-Simulationen der Reihe "EA Sports" auch bei uns blendend verkaufen. Vor einem Jahr setzte man mit "NBA Live '95" einen Standard auf Mega Drive und Super Nintendo. Dank isometrischer Ansicht des Spielfeldes à la "FIFA Soccer" kamen weder Ästhetik noch Übersicht zu kurz. Ausgefeilte Steuerung, eine doppelte Portion Optionen und Statistiken satt machten das Modul zum verdienten Hit.

Ob Euer Spiel von Erfolg gekrönt wird, entscheidet nicht zuletzt die Defensiv-Taktik, die Ihr in einem speziellen Menü (siehe Bild links unten) einstellt.

Allerdings gibt's ein kleines Problem: Im Rahmen der 16-Bit-Limitationen kann man nicht mehr viel verbessern. Die neue Version "NBA Live '96" sieht so aus wie der Vorgänger, spielt sich wie der Vorgänger und Verbesserungen müßt Ihr mit der Lupe suchen. Basketball-Kenner freuen sich auf die Einbindung der beiden neuen kanadischen NBA-Teams. Dazu gibt's zwei All-Star-Auswahlmannschaften und vier editierbare "Custom Teams". Alle Spielerstatistiken entsprechen den Werten der abgelaufenen Saison 94/95. Und wer selber mal als "Air Knauf" Superstar werden will, bastelt mit dem neuen Editor eigene Spieler und bringt sie nach Belieben bei den Teams unter. Der Editor muß auch herhalten, um einzelne Stars wie Magic Johnson oder Charles Barkley zu integrieren, die – aus welchen Lizenz-technischen Gründen auch immer – fehlen.

Ansonsten gibt's ein paar Dunk-Varianten mehr, verfeinerte Trainer-Strategieoptionen und neue Nuancen der Publikums-Gröhlkunst; sehr nett zum Beispiel die Pfiffe beim Einlaufen des Gästeteams. Spielen tut sich "NBA Live '96" aber wie der Vorgänger – und das wie geschmiert. Je ein Feuerknopf dient zum Passen, Werfen und Sprinten. Dazu bediene man sich bei den vielen Einstell-Optionen, und schon hat man eine realistische Basketball-Simulation, die Einsteigern wie Profis gleichermaßen Spaß macht. *bl*

DO IT AGAIN • "NBA Live" hat ähnliche Probleme wie "FIFA Soccer": Auf den 16-Bit-Konsolen sind grafisch kaum mehr Bäume auszureißen. Und spielerisch ist das Basketball-Modul so ausgereift, daß große Klimmzüge nicht zu erwarten waren – alles wie gehabt. Im Arcade-Modus spielt sich die Simulation sehr zügig und bringt rasche Erfolgserlebnisse. NBA-Experten, die sämtliche Statistikwerte ihrer Lieblinge im Schlaf runterbeten, entzücken sich an Liga-Modus und Superstar-Feeling. Für mich ist "NBA Live" das beste Basketball auf dem Mega Drive; da lasse ich das actionlastige "NBA Jam" jederzeit stehen. Die Super-NES-Fassung kommt nicht ganz so gut weg. Die Steuerung ist OK, aber Spielablauf, Präsentation und Sound wirken weniger liebevoll. Auf dem Super Nintendo gibt's außerdem harte Konkurrenz in Form von Konamis 3D-Basketball "NBA Give' Go".



Strategie pur: In der Übersicht seht Ihr, aus welcher Position Eure Mannschaft die größten Wurferfolge erzielen konnte.



MBIT 16 · ab 12 Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	73 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	85 %

Sehr gut spielbare Basketball-Simulation, aber kaum Veränderungen zum Vorgänger: Statistik-Updates, neue Teams und Editor.





Die Mega-Drive-Fassung wirkt einen Tick ausgereifter, läßt aber statt fünf nur vier menschliche Spieler auf den Platz.



MBIT 12 · ab 12 Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	66 %
SOUND	58 %
SPIELSPASS	80 %

Aufmachung und Spielablauf sind einen Hauch liebloser als beim Mega Drive. Ansonsten Tiptop in Ordnung.

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

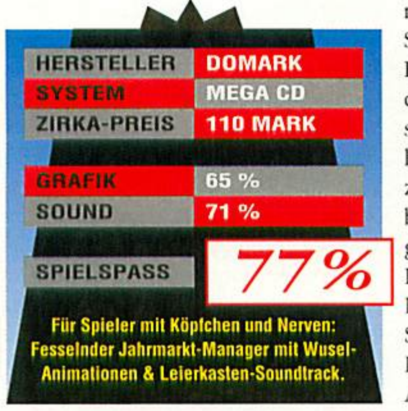
Entwickler (Mega CD): Domark, GB • **Original-Design & Programmierung:** Bullfrog(P. Molyneux, D. Hassabis u.a.) • **Programmierung (Sega):** Andy Beale • **Konvertierung (Mega CD):** Jim Blackler • **Sound & Musik:** Russell Shaw

Theme Park CD

MD

Die "Theme Park"-Familie ist komplett: Mit der Mega-CD-Version liefert Euch Domark die siebte Konsolenumsetzung des Vergnügungspark-Managers. Basierend auf dem PC-Vorbild kombiniert die CD die vereinfachte, aber praktische Benutzerführung und die etwas abgespeckte Mega-Drive-Grafik mit den vorab gerenderten Bonus-Animationen, die wir von 3DO, Playstation und Saturn kennen: Als Geschäftsführer eines Rummelplatzes könnt Ihr Eure neuesten Attraktionen selbst probefahren. Dem vielschichtigen Spielablauf bringen die 3D-Rides nichts. Wichtiger ist es, den Bauplatz mit Buden, Geisterbahnen und Cafes zu füllen, die Maschinen regelmäßig zu warten, Euren Angestellten bei Tarifverhandlungen entgegenzukommen und den Besucherstrom in die rechten Bahnen zu lenken. Komplexe Strategiematerie mit gewitzter Icon-Steuerung in liebevoller Aufmachung. *wi*

Die Geisterbahn brennt, die Putzkolonne streikt: Alltag eines "Theme Park"-Geschäftführers.



Andere Versionen
"Theme Park" gibt´s für jedes System: Wir testeten Saturn-, Playstation- und 3DO-Versionen, sowie Varianten für Super Nintendo, Mega Drive und Jaguar.

Entwickler: U.S. Gold, GB

Fever Pitch Soccer

JAGUAR

Es bleibt dabei: Die meisten Jaguar-Versionen von 16-Bit-Spielen gleichen dem Vorbild optisch und inhaltlich wie ein Ei dem anderen. Auch das Action-Fußball "Fever Pitch Soccer" wurde grafisch kein bißchen aufgewertet, muß mit einem belanglosen Sound zurechtkommen – profitiert aber auch von der spielerischen Klasse des Originals. 28 Länderteams fordern Euch in einem Turnier, Ihr spielt auf verschiedenen Untergründen und könnt die Gegner mit Special-Moves verwirren. Das Fehlen jeglicher Optionen wird durch einen spannenden, flotten Spielverlauf, gute Steuerung sowie erkennbar unterschiedliche Spielweisen der einzelnen Mannschaften wettgemacht. Ähnlich wie bei "Sensible Soccer" steht der Spielspaß im Vordergrund, die Präsentation wurde schmählich vernachlässigt. Leider dürfen nur zwei Spieler ran, der Multi-Player-Modus wurde radikal gestrichen. *mg*


Technik ade: In Kuwait spielt Ihr auf einem dreckigen Acker.

HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	130 MARK
GRAFIK	58 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	72%

Purer Action-Fußball mit rasantem Spielverlauf, individuellen Special-Moves und 28 Teams. Jedoch kaum Optionen.

Andere Versionen
Die Mega-Drive-Version wurde mit 80% Spielspaß, die Super-NES-Fassung mit 72% Spielspaß getestet (MAN!AC 8/95).

Entwicklung: Singletrac, USA • Produzenten: Allan Becker, Scott Campbell • Design: Dave Jaffe, Mike Giam • Programmierung: Steve Poulson, Travis Hilton • Grafik: Lee Wilson, Ken Carlson • Sound: Chuck Meyers, Tom Hopkins

Twisted Metal


Asphaltpuristen schwören auf die Cockpitperspektive – leider verdecken die Armaturen im Nahkampf die Angreifer.


Wegen des fehlenden Radars trefft Ihr im Zwei-Spieler-Modus oft nur zufällig auf Euren Mitspieler


Die Portraitzeichnungen geben Euch vor jedem Level einen Überblick der kommenden Gegnerschar

Zu jedem Crash-Car gibt's ein rotierendes 3D-Modell, das Portrait des Fahrers und Infos über Spezialwaffe, Geschwindigkeit, Fahrverhalten und Rüstungsstärke.









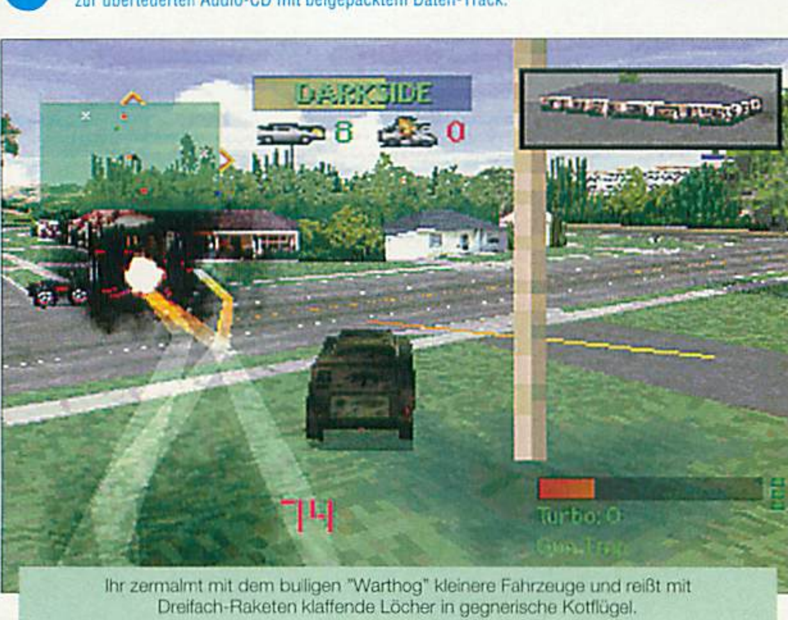
Konkurrenz aus eigenem Hause: Nach Sony's "Destruction Derby" (siehe Test in MAN!AC 11/95) demoliert Ihr im Crash-Chaos "Twisted Metal" waffenstarrende US-Boliden. Euer E-mail-Kumpel Calypso lädt zur "Twisted Metal"-Meisterschaft. In den Straßen von Los Angeles treffen sich zwölf verwegene Outsider mit ihren **Vehikeln** zum Kampf um Leben und Tod: Gewinnen kann nur Einer – dem Glücklichen wird dann umgehend jeder Wunsch erfüllt. Habt Ihr Euch für Chevy, Armee-Truck oder Buggy entschieden, macht Ihr Euch in einer kleinen Arena mit Steuerung und Waffenarsenal vertraut. Auf Knopfdruck wechselt Ihr zwischen Cockpit- und Außenansicht, aktiviert den Radar oder den Rückspiegel. Die Bildschirmanzeigen informieren Euch über verbleibende Energie und Gegneranzahl, Eure Geschwindigkeit und die ausgewählte Waffe: Ein Maschinengewehr mit unbegrenzter Munition ist Standard, Feuer- und Eisraketen, Minen, Flammenwerfer und Nägel rüstet Ihr durch Überfahren von Power-Ups nach. Unliebsame Verfolger hängt Ihr entweder mit einem Turbo-Boost ab oder bringt sie mit einem rückwärtigen Feuerschwall zum Stehen. Jedes Crash-Gefährt verfügt zusätzlich über eine Spezialwaffe: Der Eiscreme-Truck "Sweet Tooth" bewirft Euch mit einer Napalm-Bombe, Gesetzeshüter "Outlaw" zappt Euch mit einem Tazer-Stromschlag. Habt Ihr im ersten Level Euren einzigen Gegner zu Schrott geschossen, rumpelt Ihr in vier Stadtteilen L.A.'s gegen eine steigende Anzahl Mitbewerber an den Start. Zwischen Einkaufspassagen, im River Park und in der Downtown beharkt Ihr bis zu acht Rivalen. Im Finale jagt Ihr auf Hochhausdächern zwei Fahrzeugen hinterher, zum Abschluß erwartet Euch in einem Panzerwagen "Minion", Überlebender des letztjährigen Twisted Metal-Wettkampfs. *th*

Diese Laderampe biegt Euren zerbeulten Truck mit einem Energieschub wieder zurecht

Muster von Zapp Games, Mainz. Tel: 06131/230492

TRASH-METAL • "Twisted Metal" lockt Euch im Gegensatz zu "Destruction Derby" mit einer vielseitigen Fahrzeug- und Charakterauswahl: Vom steifen US-Kommandeur bis zur metaphysischen Höllenkreatur ist alles vertreten. Das Verheizen Eurer Gegenspieler verbreitet nur kurz diabolische Schadenfreude, dann macht sich Ernüchterung breit: Das Spielprinzip beschränkt sich auf dumpfes Verschrotten, und die rucklige Grafik erschwert trotz guter Steuerung exaktes Zielen. Oft rauschen Eure Geschosse im hektischen Kampfgetümmel am Gegner vorbei, während dieser Euch zielsicher zerbombt – Vor allem im Hard-Modus seid Ihr gegen mehrere Angreifer chancenlos. Einzig der Soundtrack begeistert mich längerfristig: Virtuoser Gitarren-Hardrock und orchestrale Hymnen degradieren "Twisted Metal" zur überteuerten Audio-CD mit beigepacktem Daten-Track.





Ihr zermalmt mit dem bulligen "Warthog" kleinere Fahrzeuge und reißt mit Dreifach-Raketen klaffende Löcher in gegnerische Kotflügel.



HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	68 %
SOUND	75 %
SPIELSPASS	56%

Auf Sparflamme schwelender "Destruction Derby"-Abklatsch mit ruckeliger Grafik und hämmerndem Metal-Rock

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Electronic Arts

PGA Tour '96

Als erstes Playstation-Update der EA-Sports-Reihe schlägt die "PGA Tour" ab. Spielerisch setzten die Entwickler auf Bewährtes. Im Turniermodus tretet Ihr gegen "echte" PGA-Pros an, die als Live-Video vorgestellt werden, außerdem winkt Stroke-Play, Skins und Shoot-Out auf zwei 18-Loch-Kursen. Die Kamera ist hinter dem Golfer postiert und zeigt ein Standbild der Umgebung, eine lineare 3D-Lochbesichtigung vor dem Abschlag ist jedoch erlaubt. Optisch fällt ein "Steuer-Kreis" auf, der die altertümlichen Power-Balken ersetzt und Schlag-Dynamik, Drift-Intensität und das sogenannte Waggle zeigt. Diese steuertechnische Innovation läßt Euch via Knopfdruck den optimalen Treffpunkt von Schläger und Ball bestimmen: Aus dem traditionellen Doppelklick wird auf Wunsch ein Triple-Klick. Ansonsten könnt Ihr alle wichtigen Details einstellen und ausführliche Statistiken studieren. *mg*

ab 6 Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	62 %
SOUND	54 %
SPIELSPASS	80 %

Koventionelles 32-Bit-Upgrade ohne berauschende Neuerungen. Spielerisch ausgereift und langfristig motivierend.

Die einzelnen Spieler sind als Standbild-Portraits abgelichtet und werden in schnuffigen FMV-Filmchen gezeigt.





Der dröge Power-Balken älterer "PGA"-Spiele wurde zu einem formschönen Halbkreis umgewandelt

PAR • Beim 32-Bit-Update unserer Golf-Referenz hat sich EA aufs Nötigste beschränkt. Die intelligente Spielmechanik blieb erhalten, lediglich Sprache und FMV-Szenen unterscheiden die Playstation-Fassung von den Vorbildern. Dabei wirkt die Grafik insgesamt solide, aber nicht berauschend – wir vermissen den animierten 3D-Ballflug von Gremlins "Actua Golf". Für das im Detail ausgereiftere "PGA" sprechen die geschliffene Präsentation und der motivierende Turnier-Modus für Solo-Spieler. Wer's unkonventioneller mag, der greift zu "Actua Golf".

Andere Versionen
Die Mega-Drive-Version ist bereits im Handel.

Produzenten: Allen Becker (Sony Interactive Studios), Scott Campbell (Single Trac) • **Design:** Will Dougherty, Mike Giam, Kellan Hatch, Hunter Luisi, Mike Mason • **Programmierung:** Randy Zorko, Mike Badger, Jay Barnosn, Travis Hilton • **Grafik:** W. Dougherty, Pierre Dufresne, Suzanne Malloy • **Musik:** Pinnacle Group, Big Idea Music • **Sound:** Sandi Geary •

Warhawk

Keiner weiß, woher sie kommen, doch ihr Ziel ist jedermann klar: Innerhalb weniger Stunden haben die mysteriösen "Kreel" eine waffenstarrende Festung im Krisengebiet installiert und die Alpha-Eingreiftruppe der "United International Forces" aufgerieben. Da das Alphabet der UIF-Führung lückenhaft ist, seid nun Ihr an der Reihe: Als Omicron-Kommando steigen die Elitepiloten Hatch und Walker in ihr Kampfflugzeug. Dieses Wunderwerk menschlicher Waffenbaukunst werdet Ihr in keinem Lexikon finden, denn "Warhawk" spielt in einer Parallelwelt, auf der sich die Technik anders entwickelt hat.

"Warhawk" basiert auf ähnlichen 3D-Routinen wie "Twisted Metal" des gleichen Programmierteams und erinnert an die 360°-Fliegerei "Wing Arms", in der Grafikdarstellung teilweise an "Panzer Dragoon", aber auch an ein Low-Budget-"Wing Commander". Im FMV-Intro lernt Ihr die Hauptdarsteller und Eure hübsche Vorgesetzte kennen, zwischen den sechs Missionen wird die Handlung durch Kurzfilme weitererzählt. Auch später, wenn Ihr im 3D-Luftraum nach Kanistern und anderen Objekten sucht, werden in kritischen Situationen bildschirmfüllende JPEG-Schnipsel eingespielt, die Euch zeigen, wie sich ein Endgegner verwandelt oder ein Luftschiff seine Geschützbatterien ausfährt.

Die oben erwähnten Gegenstände findet Ihr erst, wenn Ihr die wichtigsten Kreel-Stellungen in Schutt und Asche gelegt habt. Ihr knattert im Tief- oder Sturzflug durch den feindlichen Geschoßhagel, holt mit Fire'n'Forget-Missiles Abfangjäger vom Himmel und bombardiert einen feindlichen Bunker mit Raketen und Plasma-Kanone. Wie in "Wing Commander 3" schützt sich der erfahrene Pilot durch klassische Looping- und Abroll-Manöver. Das Joypad ist bis zum letzten Taster belegt, einige Optionen und Manöver werden durch Kombinationen aktiviert. Damit sowohl Arcade-Cracks als auch PC-Piloten mit dem eigenwilligen Flugvehikel zurecht kommen, gibt's vier Joypad-Belegungen. *wi*

Muster von World of Games, Tel.: 06221/184134

Im UIF-Hauptquartier hat diese Frau die Hosen an.

Die sechs "Warhawk"-Missionen durchlebt Ihr aus drei verschiedenen Ansichten. Oben links die extremste Außenperspektive: Ihr habt eine Rakete ausgeklinkt und schwenkt ab.



Auftritt der Helden: Die Elitepiloten Hatch & Walker



"Noch Fragen?" Die Situation wird erklärt.



Glasklarer Blick, bestechende Intelligenz und...



...modernstes Equipment sichern den Erfolg.



Das letzte Begleitluftschiff schmiert ab, jetzt ist der feindliche Kreuzer an der Reihe. Die Höhepunkte der surrealen "Warhawk"-Schlachten werden durch kurze FMV-Einspielungen (unten rechts) verdeutlicht.

TOLLKÜHNE MÄNNER IN FLIEGENDEN KISTEN • An "Warhawk" gibt's nur wenig zu bejubeln, aber auch kaum etwas zu nörgeln: Die Grafik ist zwar pixelig und Polygon-arm, dafür ganz schön schnell und mit Mini-FX gespickt. Die Steuerung wirkt überladen, läßt sich aber auch in Streßsituationen gut handhaben – im Zweifelsfall ist's wurscht, ob Ihr mit Rakete oder Plasma-Salve auf den Gegner feuert. Euer Flieger hat tonnenweise Munition an Bord (und stibitzt im Vorbeiflug aus Nachschub-Tonnen), übersteht Frontal-Kollisionen mit Canyon-Felsen und verweist im Falle eines Totalschadens freundlich auf den Schleudersitz: Mit einer ernsthaften Simulation hat "Warhawk" nichts zu tun, dafür überraschen Euch die unbeschwerten Feuerfinger-Missionen mit witzigen Science-fiction-Einfällen. Ein Action-Reißer alter Schule in moderner Texture-Map-Verkleidung.





HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	70 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	72 %

Erfrischend anders: Vielfältige Waffensysteme und dramaturgische Kniffe lockern die Endzeit-Mission im Allzweck-Flieger auf.

Andere Versionen
Umsetzungen für andere Systeme sind nicht geplant.

Produzent: Stuart Whyte • **Design:** Julian & Nick Gollop (Mythos Games), Andrew Williams • **Programmierung (Playstation):** Bob Koon, Grame Ashton • **Grafik:** J. Gollop, John Reitze, Martib Smilie, Suzy Lockyer • **Musik:**John Broomhall, Allister Brimble • **Sound:** Andrew Parton • **Sound (Playstation):** PC Music

X-Com: Enemy Unknown

Im Gegensatz zu Strategie-Größen wie Bullfrog oder Sid Meier ist das "Mythos"-Team kaum bekannt. Zu Unrecht, denn die Brüder Julian und Nick Gollop versorgen Pixel-Kommandanten seit zehn Jahren mit durchdachten Strategietiteln. Schon frühe 40-Kilobyte-Spiele für den Sinclair Spectrum ("Rebel Star Raiders" und Games Workshops "Chaos") wurden von der Fachpresse gelobt – vom Publikum aber weitgehend ignoriert. Auch "Laser Squad" und "Lords of Chaos" (für C 64 und Amiga) verkauften sich spärlich. Erst 1994 ernteten die Engländer mit PC-Spiel "UFO" (alias "X-COM) die verdienten Verkaufslorbeeren.

"Sommer 1999, mittlerweile haben wir uns an die ständigen UFO-Angriffe gewöhnt, die erst den amerikanischen Raum, nun auch Europa unsicher machen. Das letzte Raumschiff flog uns gestern auf den Radar, zog einen Bogen über Skandinavien, konnte unsere Abwehrjäger aber über der Arktis abschütteln. Unsere Patrouillenflüge, die wir bis zum 23. August fortführten, blieben erfolglos. Dafür machen unsere Forscher in den X-COM-Stützpunkten Fortschritte: Die Artefakte, die unsere Spezialeinheiten aus abgeschossenen UFOs bergen konnten, öffneten unseren Waffentechnikern neue Möglichkeiten. Bald werden wir in der Lage sein, schwere Plasmakanonen zu fertigen. Würde es uns bloß gelingen, einen der Außerirdischen lebendig zu fangen! Dann könnten wir mehr über die größte Bedrohung der Menschheit erfahren..."

Während "Spiegel", "Focus" & Co. noch über die Existenz von Alien rätseln, ist für "X-Com"-Mitarbeiter der Fall bereits klar: Die Außerirdischen sind hochtechnologisierte Aggressoren, der Spieler ist der Oberbefehlshaber der letzten menschlichen Abwehrfront. Über den Globus gebeugt, verwendet Ihr das monatliche Budget für den Ausbau von Stationen auf fünf Kontinenten, für die Rekrutierung von Soldaten, Forschern und Ingenieuren sowie für die Erfindung neuer Fahrzeuge, Waffen und Schutzanzüge. Wird ein Ufo gesichtet, startet Ihr ein Jagdgeschwader. Gelingt es Euch, den Feind über einer Landmasse abzuschießen, schickt Ihr einen Bodentrupp hinterher. Zur Untersuchung der Absturzstelle (aber auch bei der Abwehr eines Alien-Anschlags) werden Eure Soldaten auf eine isometrische Landkarte versetzt, wo sie Gebäude durchsuchen und sich mit den Außerirdischen Schlachten liefern. Sowohl diesen Taktik-Intermezzi als auch den globalen, strategischen Sitzungen liegen Icon- und Textmenüs zugrunde, mit denen Ihr nahezu jede Aktion (vom Entschärfen einer Handgranate, bis zum Aufbau eines neues Mannschaftsquartiers) steuert. *wi*

Im Lauf des Spiels errichtet Ihr auf allen Kontinenten X-Com-Stationen, die von Euch individuell gemanagt werden.

Das Schicksal des blauen Planeten liegt in Euren Händen. Den Globus könnt Ihr rotieren und zoomen. Sichtet eine Eurer Stationen ein UFO, wird Euch das unverzüglich mitgeteilt (links oben). Auch der Luftkampf findet in einem speziellen Fenster statt.

WAR OF THE WORLDS • Ich hasse es, Regelwerke zu wälzen, doch bei "X-Com" führt daran kein Weg vorbei: Diese Mischung aus Wirtschaftssimulation, Strategie und Taktik ist das bislang komplizierteste Playstation-Spiel. Auch wenn sich Eure Aktionen ständig wiederholen, bleibt die Motivation bis zum Finale auf dem Mars erhalten. Wie in einem Rollenspiel werden Eure Kämpfer stärker und Eure Waffen effektiver, während die Stationen zu HighTech-Burgen anwachsen. Das Auftauchen eines Alien reißt Euch aus dem emsigen Forschen und Konstruieren: Entkommt Euch das Ufo, drohen Terroranschläge und Budgetkürzungen, stellt Ihr den Feind, beginnen facettenreiche, jedoch etwas langwierige Feldschlachten, in denen Ihr sogar den ein oder anderen SFX bestaunen dürft. Davon abgesehen ist "X-Com" grafisch bescheiden und technisch rückständig.



Das Ende einer Alien-Jagd: Während eine Abteilung umliegende Farmen (oben rechts) nach Außerirdischen durchsucht, hat ein anderes Trio das Ufo gestürmt – das letzte Alien sprengt sich selbst!



HERSTELLER	MICROPROSE
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	MICROPROSE

GRAFIK	62 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	76 %

Ausuferndes Strategiespiel mit Management- und Taktik-Intermezzi. Für Konsolen-Fans anfangs etwas verwirrend.

Andere Versionen
Eine PC-Version ist erschienen, Umsetzungen für andere Systeme sind nicht geplant.

Entwicklung: Sony, USA

Spawn

SN

Nach den Marvel- und DC-Umsetzungen verbrät Acclaim den maskierten Dämon "Spawn" in einem horizontal scrollenden Prügelspiel. Oberfiesling "The Mad One" verschleppte dreizehn Kinder, darunter Spawn's Tochter Cyan, in die Darklands. Als Spawn kämpft und zaubert Ihr Euch durch trostlose Häuserschluchten und brodelndes Lavagestein bis zur ultimativen Konfrontation mit Oberteufel Malebolgia. Ihr vertreibt die Skelette und Rowdies mit Uppercuts, Roundhouse-Kicks und Doppelwatschn, aber auch mit acht Zaubersprüchen: Komplizierte Tastenkombinationen setzen verheerende Feuerbälle frei oder verwandeln Euch in eine fliegende Kugel. Eure Magie verbraucht etwas Lebens- und Zauberenergie. Ist beides aufgezehrt, könnt Ihr nicht den letzten Rücksetzpunkt in Anspruch nehmen: Zurück zum Levelanfang! Zusätzlich notiert Ihr Paßwörter bereits durchkämpfter Abschnitte. *tb*

MBiT 24 | CODE 010 201 022 | ab 6 Jahren

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	68 %
SOUND	52 %
SPIELSPASS	59 %

Jugendfreie Umsetzung der harten Comic-Vorlage mit nervenden Monsterhorden und verzwickter Steuerung

Die Comicvorlage liefert Kultzeichner Tod McFarlane. Vor gut zwei Jahren wanderte der Marvel-Veteran zu Image ab, hier darf Farlane seine Splatterfantasien ausleben.



Die attraktive Meerjungfer gehört leider zu Spawn's Gegenspielern – Feuer frei!

BLUTLEER • Auf eine originalgetreue Umsetzung der Kultcomics hat Acclaim verzichtet: Spawn metzelt in der Papiervorlage seine Opfer blutig nieder, in der Modul-Version spritzt kein roter Pixeltropfen: Malebolgia's Schergen blinken freundlich und verschwinden vom Schirm. Ihr prügelt Euch in ausgelutschter "Final Fight"-Manier durch nett gezeichnete Tempel, Vorstädte und die Hölle. Eure Widersacher trudeln gelegentlich unfair auf Euch zu, wegen den vielfältigen Schlagvarianten und Magie-Specials kann sich "Spawn" noch im Prügel-Mittelfeld behaupten.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwicklung: Cryo, Frankreich • Produzent: Diarmid Clarke • Design: Remi Herbulot, Philip Ulrich • Programmierung: Alain Saffray • Grafik: Daniele Herbulot, Ivon Trevien • Sound: Stephane Picq

Lost Eden

CD-I

Das Grafik-Abenteuer des französischen Entwicklers Cryo versetzt Euch in ein fiktives Land, in dem Dinosaurier und Menschen einträchtig zusammenleben. Doch eine Horde Thyrannosaurier setzt alles daran, die Menschheit zu vernichten. In der Rolle des Prinzen Adam reist Ihr per Flugsaurier durch prähistorische Dschungel- und Seenlandschaften. Ihr überredet die Anführer der ortsansässigen Stämme, gemeinsam mit den Brontosauriern mächtige Trutzburgen zu erbauen, um die Aggressoren zu verjagen. Auf einer Weltkarte wählt Ihr einen Landstrich aus, eine FMV-Sequenz zeigt den Dino-Flug. Nach der Ankunft klickt Ihr Euch durch Standbilder, Begegnungen mit Velociraptoren oder Einheimischen werden mit kurzen MPEG-Videos eingeleitet. Mit einem rotierenden Würfelcursor wechselt Ihr zwischen den Schauplätzen, sammelt verlassene Nester ein oder besänftigt die Pflanzenfresser mit einem Pilzgericht. *tb*

D | ab 6 Jahren

HERSTELLER	PHILIPS
SYSTEM	CDI
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	PHILIPS
GRAFIK	81 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	61 %

Öko-Adventure im Edel-Look und mit paradiesischer Musik – lächerliche Sprecher und kindliche Story drücken die Stimmung

Stilbruch: Die genialen Rendergrafiken werden bei Dialogen von pixeligen Portraitzeichnungen Eurer Gesprächspartner verunstaltet.




Die hilfsbereiten Brontosaurier stapeln Quadersteine zur wehrhaften Zitadellen-Mauer

STEINZEIT-MULTIMEDIA • Die Spielmechanik von "Lost Eden" nutzt die Stärken des CDi und unterlegt MPEGs-Videos mit glasklarer Sprachausgabe. Die Pastellfarben der hochauflösenden Renderfilme und der pulsierende Enigma-Sound schaffen eine dichte Atmosphäre, die leider durch gestelzte Synchronstimmen zunichte gemacht wird – begnügt Euch mit den englischen Untertiteln. Lineare Dialoge, eine zähe Benutzerführung, mangelnde Abwechslung, etwas zu einfache Rätsel und der vorpupertäre Öko-Plot reduzieren die Wertung auf knappe 60 Prozent.

Andere Versionen
Die PC-Fassung ist bereits erschienen. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwicklung: S. S. D., Japan • **Produzenten:** Mamon Shigeta, Yoji Ishii

Mystery Mansion



Familientreffen in der Geistervilla: Euer Bruder Mike gibt Euch Hinweise und spricht mit den anderen Seelen des Landhauses.

SATURN

Jonathan, Held des Mega-CD-Vorgängers "Hidden Souls", ruft Euch als seinen Enkel in das "Haus der verlorenen Seelen". Die Bewohner des mysteriösen Landhauses wurden in Schmetterlinge verwandelt, und Raymond setzt alles daran, wieder ein Mensch zu werden. Um sein Ziel zu erreichen, will er das Haus zerstören – mit Hilfe Eures Bruders Mike versucht Ihr Raymond von seinem Vorhaben abzubringen. Ihr seht die neun Räume aus der Ich-Perspektive und bewegt Euch auf vorgegebenen Bahnen zwischen Kinderzimmer und Treppenhaus. Trefft Ihr auf einen Schmetterling, plaudert Ihr mit dem Kopf des Verzauberten, auf Fragen antwortet Ihr mit Ja oder Nein. Feuerzeug und Kristallkugel, Münze und Tarotkarten könnt Ihr zu vorgegebenen Zeitpunkten aufsammeln und einsetzen. *tb*



Die Tarot-Karten weisen Euch zum nächsten Raum



LEICHTFÜSSIG • Euer zweiter Ausflug in das verwunschene Landhaus gestaltet sich erneut problemlos: Seid Ihr Euch nicht im klaren, ob Ihr das Arbeitszimmer oder die Bücherei aufsuchen sollt, zieht Ihr flugs eine Tarot-Karte im Raum der Wahrsagerin. Meist bleibt Euch nichts anderes übrig, denn aus den Gesprächen werdet Ihr nur selten schlau. So entpuppt sich "Mystery Mansion" eher als einstündiges Hörspiel, denn als anspruchsvolles Grafik-Adventure. Die farbarmen Mega-CD-Optiken wurden überarbeitet, reizen die 32-Bit-Hardware aber nicht aus: Ihr geistert zwar flott durch die Wohnräume, die grob gepixelten Texturen und Charakter-Köpfe sind jedoch kein allzu schöner Anblick. Die Dialoge könnten ebensogut aus dem Nichts kommen: Die wenigen Animationsphasen der Sprecher lassen keine Lippensynchronisation zu und wirken dadurch lächerlich. Insgesamt spielt sich "Mystery Mansion" flüssiger als der Vorgänger – das nervende Zeitlimit bleibt Euch erspart.



ab 6 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	59 %
SOUND	49 %
SPIELSPASS	59 %

Kinderleichtes 3D-Adventure zum Zuschauen und Zuhören mit lieblosem Soundtrack und dürftigem Handlungsspielraum

Andere Versionen
Umsetzungen sind keine geplant. Der Vorgänger "Mansion Of Hidden Souls" für das Mega-CD wurde in MAN!AC 5/94 mit 55% Spielspaß bewertet.

Entwickler: Sculpured, USA

WWF Wrestlemania



Ohne Ringrichter kämpft sich's leichter: Dieser "Nuts-Breaker" hätte jedem Normalsterblichen die (Energie)-Leiste zertrümmert.

PS

Wrestling-Puristen gehen in Deckung: Nach der Super-Nintendo-Version setzt Acclaim zum 32-Bit-Schlag an. Neben den sechs Dickwänsten des Moduls (MAN!AC 12/95) nehmen Glatzkopf "Bam Bam Bigelow" und Sumo-Fiesling "Yokozuna" an der Wrestlemania teil. Im Kampf um den "Intercontinental Champion"-Gürtel scheucht Ihr bis zu drei Wrestler gleichzeitig durch den Ring. Wollt Ihr Euch zum "World Heavyweight Champion" krönen lassen, müßt Ihr zuerst in mehreren "Einer gegen drei"-Matches antreten und schließlich die "Royal Rumble"-Show gewinnen. Wie im Automaten knüppelt Ihr mit Combos und Special-Moves auf die Gegner ein: Lex Luger packt seinen Morgenstern aus, Doink brutzelt seine Feinde mit dem Elektroschocker. *oe*



EYE-DROP • Mit dem Real-Klamauk haben die Digi-Wrestler nur noch das Aussehen gemeinsam: Seit zehn Jahren verfolge ich die WWF-Schläger, aber Shawn Michael hat z.B. noch nie mit einem "Frankensteiner" den Kampf beendet. Echte Fans schreckt auch das Mischmasch aus "Wrestlemania", "Royal Rumble" und verfälschten Regeln. Und wo ist der Ringrichter geblieben? Was als Fun-Simulation begann, endet hier im besten Falle als Persiflagge auf das TV-geprüfte Original-"WWF". Davon abgesehen spielt sich die Playstation-Version flotter als der Super Nintendo-Kollege und erspart Euch jedes Ruckeln. Die Special-Moves sind relativ leicht auszuführen, erst die geheimen Manöver provozieren Euren Forscherdrang. Leider hapert's an der Gegnerintelligenz: Mal mischt Ihr Euren Feind ohne Probleme auf, mal geht Ihr im Fausthagel chancenlos zu Boden. Wer satte Wrestlingkost genauso liebt wie ich, greift lieber auf die 16-Bit-Vorgänger oder den vorbildlichen Import "Toukon Retsuden" zurück.



ab 12 Jahren

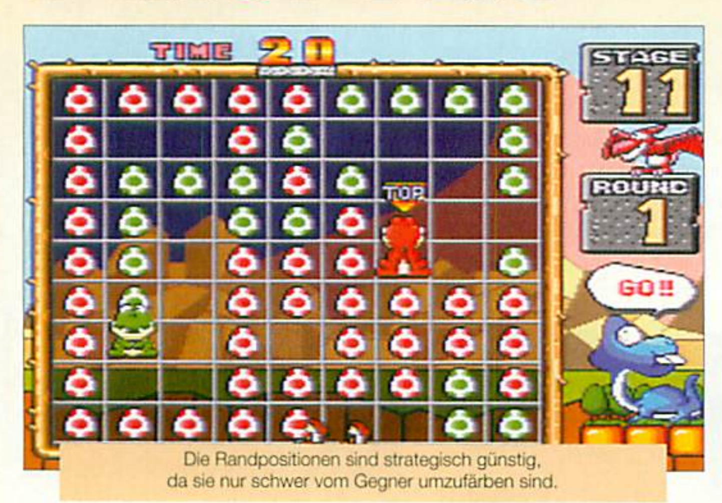
HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	72 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	68 %

WWF-Wrestling im Beat'em-Up-Stil mit Special-Move und Multi-Hit-Combo. Spielt sich flüssiger als auf 16-Bit.

Andere Versionen
Die Super-Nintendo-Variante testeten wir in MAN!AC 12/95 mit 67% Spielspaß. Umsetzungen für Mega Drive, 32X und Saturn sind in Arbeit.

Entwickler: Magical

Hungry Dinosaurs

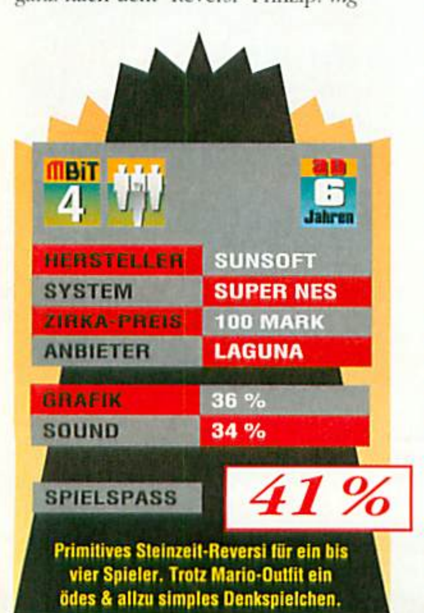

Die Randpositionen sind strategisch günstig, da sie nur schwer vom Gegner umzufärben sind.

Welch clevere Idee: "Hungry Dinosaurs" orientiert sich am Grafik-Stil von Superheld Mario und will so die Gunst des ersten Eindrucks nutzen. Schnell stellt sich aber heraus, daß wir kein neues Edel-Hüpfspiel, sondern eine Knobelei für ein bis vier Spieler vor uns haben. Auf einem 9x9 Felder großen Spielfeld tummelt sich pro Person ein Mini-Saurus, der eine Spur von farbigen Eiern hinterläßt. Wer nach Ablauf der Spielzeit die meisten Eier seiner Farbe plazieren konnte, hat gewonnen. Dabei könnt Ihr "feindliche" Eier verspeisen und den gewonnenen Platz mit einem eigenen Ei besetzen. Außerdem färben sich Eier automatisch um, wenn sie vertikal, horizontal oder diagonal von feindlichen Eiern eingeschlossen sind – ganz nach dem "Reversi"-Prinzip. *mg*


Das Beste am Spiel: Der Multi-Player-Modus.



MEHR SCHEIN ALS SEIN • Ein weiteres Mal bewährt es sich, ein Produkt nicht nach seiner Verpackung zu beurteilen: Die Pseudo-Mario-Optik ruft zwar angenehme Erinnerungen an vergangene Klempner-Abenteuer hervor, spornte aber die Entwickler nicht zu geistigen Höhenflügen an. Das auf kindlich getrimmte Steinzeit-Reversi ist im Ein- und Zwei-Spieler-Modus tödlich langweilig und gewinnt lediglich durch den unvermeidbaren gruppendynamischen Spaßkoeffizienten. Dabei wäre mir ein "sachliches" Original-Reversi lieber gewesen, denn das träge Eier-Auffressen nagt an den Nerven jedes Knobel-Freundes. Bleiben nur noch die Vor- und Grundschul-Kids als dankbare Zielgruppe für putzige Saurier-Grafiken und dezent strategische Knobelkost mit Instant-Durchblick. Trotz mehrerer Schwierigkeitsgrade und Computer-Gegner sollten motivierte Denkspieler ab zehn Jahren lieber auf "Hebereke's Popoitto" (ebenfalls von Sunsoft), das preiswerte "Zoop" oder günstige Klassiker im Ausverkauf zurückgreifen.



Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: Technos, J

Voltage Fighter

Prügelspieler warten auf dem Weihnachtsmann: Rechtzeitig vor dem Fest soll die Modul-Version von SNKs ultimativen Beat'em-Up-Sequel "Samurai Shodown 3" erscheinen. Einen ausführlichen Ringkommentar geben wir in der nächsten Ausgabe.

Mit "Voltage Fighter Gowcaizer" greift Action-Spezialist Technos nach der Knochenbrecher-Krone. Mit einer von zehn Spielfiguren stolpert Ihr in den Ring, sogar Oberfiesling Shen Long (den Namen kennen wir doch irgendwoher?) läßt sich gleich zu Beginn anwählen. Jede Figur zelebriert auf Kommando eine von vier Spezialattacken und kann nach einem Sieg die Specials des verbeulten Charakters ausführen. Ziel ist der Gewinn des Turniers. Dafür greifen einige Figuren tief in die Trickkiste: Die putzige Shaia läßt ein fliegendes Auge steigen, das mit Laserstrahlen auf Kontrahenten feuert, während Anime-Girl Karin (Robert kauerte andächtig vor dem Monitor) eine Wolke herbeizaubert und damit jeden Gegner umfegt. Originalität ist bei "Voltage Fighter" Trumpf: Ausnahmsweise erinnert keine Fantasy-Gestalt an einen Kollegen aus einem anderen Prügelspiel. *ak*

Automatenversion von NOVA, Hamburg.

ab 16 Jahren	
HERSTELLER	TECHNOS
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	61 %
SOUND	50 %
SPIELSPASS	52 %

Durchschnitts-Prügler mit gelangweilten Fantasy-Figuren und wenig Specials. Auf Dauer ermüdend.

Putzige Mädels und fantasievolle Schauplätze täuschen nicht über das schlampige Design hinweg.

KEINE SPANNUNG • Beim Versuch, es mit der geballten Neo-Geo-Prügelkonkurrenz aufzunehmen, ist Technos kläglich gescheitert. "Voltage Fighter" hält weder technisch noch spielerisch, was der energiegeladene Name verspricht. Die 3D-Zooms sind extrem rucklig, das Scrolling unsauber und die Helden-Bewegungen zu statisch. Neue Spielideen sind genauso Mangelware wie ausgefeilte Kombo-Attacken: Ihr hämmert auf die Knöpfe, probiert ein paar Extras und hofft, daß der Gegner zuerst am Boden liegt.

Andere Versionen
Zur Zeit sind keinerlei Umsetzungen geplant.

Entwickler: Video System, J

Sonic Wings 3

Rekordverdächtig: Eine Viertelstunde, nachdem ich mit "Sonic Wings 3" in den Testkatakomben verschwunden bin, klettere ich schon wieder ans Tageslicht. Neun Level, ein läppisches Abspann-Bildchen, und schon geht das Ganze wieder von vorne los.

Ballern statt Prügeln: Wer von Specials und Combos genug hat, steigt in eines der zehn "Sonic Wings"-Flugzeuge und gibt den Feinden am Himmel Saures. Wie beim Vorgänger wählt Ihr vor dem Start eine Spielfigur, deren Körperbau über Aussehen und Wirkung der Super-Bombe entscheidet. So werft Ihr entweder ein paar Megatonnen TNT ab oder verwandelt Euch kurzerhand in einen Spielzeugroboter, der gegnerische Geschützstellungen, Panzer und Endgegner platt trampelt. Je mehr Feinde Ihr abschießt, desto öfter eiern Extras über den Schirm, die neue Waffensysteme, Streuschuß oder Bonuspunkte spendieren. Am Ende jedes Levels wartet der obligatorische Mega-Wicht, der sich während des Kampfes mehrmals verwandelt und reichlich Munition für Euch bereithält. Zur Auflockerung sind zwischendurch zwei Bonuslevel eingebaut, in denen Ihr reichlich Power-Ups scheffeln könnt. *ak*

ab 12 Jahren	
HERSTELLER	VIDEO SYSTEM
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	48 %
SOUND	38 %
SPIELSPASS	39 %

Liebloses Ballerspiel mit vermurksten Backgrounds, nervigen Riesen-Gegnern und ultra-kurzen Levels.



Vermurkste Backgrounds, aber riesige Endgegner. Trotz Zwei-Spieler-Modus kommt wenig Freude auf.

RÜCKSCHRITT • Schon der zweite Teil von "Sonic Wings" hat keinen MAN!AC vom Stuhl gerissen, doch beim Nachfolger verließen alle Kollegen den Testraum. Dermaßen lieblos gezeichnete Sprites, Hintergründe und Endgegner bekommt Ihr selten zu sehen – in Kombination mit der merkwürdigen Musik ist das grob fahrlässig.. War der Vorgänger konsequent düster, zertrümmert Ihr jetzt auch Spielzeug-Autos und Teddybären. Von Spieldesign kann keine Rede sein: Hier ein paar Hubschrauber, da einige Raketen – nach 15 Minuten ist der Spuk vorbei.

Andere Versionen
"Sonic Wings 2" haben wir als "Aero Fighters 2" in MAN!AC 10/94 mit 63% Spielspaß bewertet.

Entwickler: Taito, J

Galactic Attack

Im Gegensatz zu Sonys "Philosoma" setzt "Galactic Attack" auf traditionelle Weltraum-Action: Keine Collage aus verschiedenen Action-Perspektiven, sondern sieben vertikal scrollende Baller-Levels alter Prägung. Euer Raumschiff feuert einen Standard-Laser nach vorne und peilt die Feinde, die eine Etage tiefer sitzen, mit dem Fadenkreuz an. Beide Waffensysteme peppt Ihr unterwegs mit Power-Ups auf, neuartige Errungenschaften der Rüstungsindustrie bleiben Euch verwehrt.


Euer Abfangjäger nimmt das Riesenraumschiff unter Beschuß

Das Spielfeld könnt Ihr entweder hochkant mit schwarzen Balken genießen oder Ihr dreht den Fernseher um 90 Grad – nur so erhaltet Ihr ein Vollbild und entdeckt grafische Schmankerl, die die andere Bildschirm-Positionierung nicht bietet (kein Witz). "Galactic Attack" ist ein professionelles Shoot'em-Up ohne FMV-Schnickschnack, das Genre-Fans bedenkenlos kaufen dürfen. *mg*

HERSTELLER	TAITO
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	71 %
SOUND	54 %
SPIELSPASS	71 %

Klassischer Vertikal-Scroller mit sieben spannenden Levels. Astreine Technik, aber liebloses Drumherum.

Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant. Den Test der Import-Version ("Layer Section") findet Ihr in der MAN!AC 11/95.

Entwickler: Taito, J

Jupiter Strike

Taito präsentiert 3D-Action à la "Starwing". Der aufwendige Render-Vorspann berichtet von einer außerirdischen Invasion, die letzte Hoffnung der Menschheit sind die Jupiter-Streitkräfte: Ihr zwängt Euch in den obligatorischen Prototypen und startet die Kamikaze-Offensive auf die feindliche Armada. Neben einer konventionellen Laser-Wumme ist Euer Polygon-Jäger mit zielsuchenden Raketen ausgerüstet. Ihr nehmt die Feindschiffe mit rotem Fadenkreuz ins Visier und löst nach "Panzer Dragoon"-Manier eine volle Breitseite aus.


Raumhafen: Unter dem Zerstörer fliegt die Alienflotte an.

Das zünftige Intro jagt Euch angenehme Schauer über den Rücken, nach dem ersten Blick auf den Jäger tritt die Ernüchterung ein: Die rucklige 3D-Optik nervt mit schludriger Steuerung, unfreiwillige Kollisionen mit den langweiligen Gegnerformationen sind vorprogrammiert. Action-Freaks buddeln lieber Nintendos Vorbild "Starwing" aus. *rb*

HERSTELLER	TAITO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	48 %
SOUND	46 %
SPIELSPASS	46 %

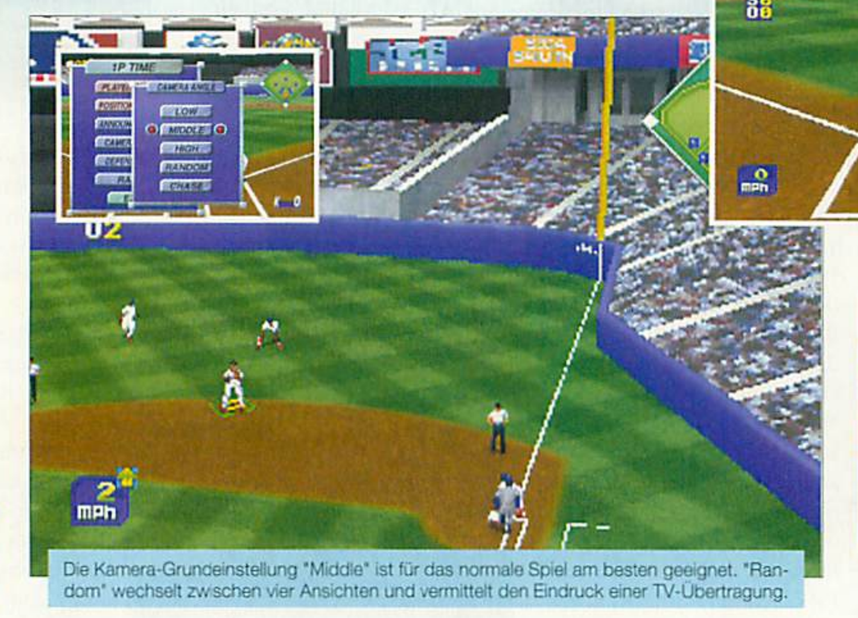
Langweilige "Starwing"-Kopie mit schlecht programmierter 3D-Optik und strohdummer Alien-Armada.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant. Den Test der Import-Version ("Zeitgeist") findet Ihr in MAN!AC 11/95.

Entwickler: CRI, Japan • Produzenten: Yoji Ishii, Makoto Oshita, Chris Cutliff, Chris Smith • Grafik: Takaya Segawa, Hideaki Moriya, Makiko Suzuki, Yoshihiro Otani • Programmierung: Manabu Ishihara, Kenichi Yamaguchi, Ichiro Kasai • Design: Yoshiaki Kitagawa,Tomoko Hasegawa• Sound: Tomonori Sawada



World Series Baseball



Die Kamera-Grundeinstellung "Middle" ist für das normale Spiel am besten geeignet. "Random" wechselt zwischen vier Ansichten und vermittelt den Eindruck einer TV-Übertragung.

"There's no place like home": Ausgangspunkt in Defensive und Offensive ist der Pitching/Batting-Bildschirm.

Die Rotation der Atlanta Braves (World Series Winner '95) bietet die beste Pitching-Kombination

Wer sich für's deutsche Baseball-Geschehen interessiert oder einfach nur den Durchblick im komplexen Regelwerk sucht, wendet sich an den DBSV (Tel. 06131/618250). Außerdem gibt's vom Verlag Meyer&Meyer das offizielle Baseball- und Softball-Magazin "Homerun" (ISSN 0945-523X), in dem Ihr neben faden Verbandsmitteilungen auch Bundesliga-News, Spieler-Portraits, Statistiken und Major-League-Berichte findet.

SATURN

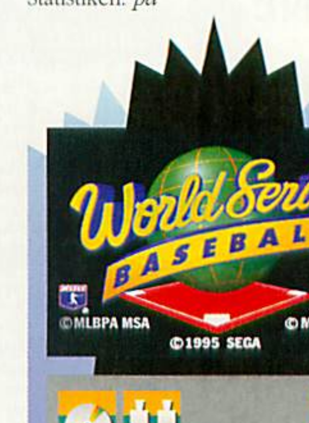
Seltsam, aber wahr: Sega Deutschland veröffentlicht trotz geringer Absatzprognosen ein Baseballspiel für den Saturn. In der 32-Bit-Arena von "World Series Baseball" (MLB/MLBPA-Lizenz inklusive) veranstaltet Ihr eine komplette Saison samt Pennant-Race und World-Serie, drescht beim beim Homerun-Derby die Bälle aus dem Stadion oder betretet mit auserwählten Spitzensportlern das All-Star-Game. Auf Wunsch kommentiert ein sprachgewandter, englischer Reporter das Geschehen, kündigt die Spieler an und gerät bei spektakulären Szenen aus dem Häuschen. Vier unterschiedliche Kameraperspektiven sorgen für Abwechslung: Bei "wilden" Einstellungen könnt Ihr Eure Defensive auf "Automatik" stellen und somit ohne Spielbeeinträchtigung die Kamerafahrt genießen. Erfolgt ein Pick-Off oder Steal, wird direkt ans Base gezoomt.

Seltene Ereignisse wie "Ground-Rule-Double" (ein "Fair Ball" springt ins Publikum) und "Infield Fly" (weniger als zwei "Aus", mindestens First und Second besetzt) sind mit von der Partie. Die Originalversion "Pro-Yakyu Greatest Nine" erschien im Mai 1995 in Japan. Neben authentischen Spielerdaten, Teams und Stadien der Pacific-/Central-League bietet die Urfassung ganze sechs Kommentatoren, die sich im Tonfall von "neutral" bis "fanatischer Fan" unterscheiden. Der Spielablauf ist langsamer – für "World Series Baseball" frisierte die Sega-Sports-Abteilung nicht nur die Ballgeschwindigkeit, auch die Reichweite der Base-Würfe (kaum noch "Kullerbälle") wurde erhöht. Außerdem polierten die Amerikaner den lauen Abspann auf: Wer die World-Series gewinnt, bekommt FMV-Clips spektakulärer Post-Season-Szenen zu sehen – u.a. Joe Carter's Winning-Homerun, Mitch "Loser" Williams' Mound-Gymnastik und die Minnesota-Homer-Hankies. Dafür vermißt man in der US-Version den Team-Editor und die extrem übersichtlichen Statistiken. *pa*

Überdacht oder Freiluft? Vor Spielbeginn sucht Ihr Euch Euer Lieblingsstadion aus.

HOLY COW • Schon "Greatest Nine" war eine Reise ins ferne Nippon wert, mit dem offiziellen "World Series Baseball" schaltet Sega noch einen Gang höher: Der "amerikanisierte" Spielablauf ist einen Tick schneller, dadurch gewinnt das vorher zu leichte Pitching an Dramatik (miese Würfe verabschieden sich wie in der Realität als Homerun), und die Offensive an Aggressivität (mehr Base-Stealing, weniger Pop-Up's...). Gleiches gilt bei der Stadion-Charakteristik: Wer z.B. im Bostoner Fenway-Park antritt, bekämpft nicht nur ein anderes Team sondern auch das imposante "Green Monster", die riesige, grün-gestrichene Begrenzungsmauer im Leftfield. Minuspunkte kassieren die stereotypen Schläge, nervige Ladezeiten, zum Teil dämliche und unsaubere Spieler-Animationen, fehlende Wild-Pitches und die angestaubten Streik-Stats' Jahrgang 1994.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



ab 12 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	66 %
SOUND	66 %
SPIELSPASS	85 %

"Super League" im Saturn-Zeitalter: Technisch gutes Baseball mit hervorragender Spielbarkeit und hohem Motivationsfaktor.

O.I.T.

Order In Time GmbH
Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171
70178 Stuttgart (S-Feuersee)

Saturn

- Saturn ohne Spiel 639.90
- Action Replay 89.90
- Alone in the Dark 109.90
- Black Fire US 119.90
- Bug DT 89.90
- Clockwork Knight 2 DT 99.90
- Daytona USA DT 109.90
- Digital Pinball DT 89.90
- F1 Formula One jap 129.90
- Axe jap 99.90
- Hi Octane US 119.90
- King Of Boxing 119.90
- Myst DT 99.90
- NBA Jam Tournament Edition 94.90
- NHL All Stars 109.90
- Panzer Dragoon DT 109.90
- Parodius DT 99.90
- Rayman US 109.90
- Robotica DT 89.90
- Shellshock 119.90
- Shining Wisdom jap 139.90
- Shinobi DT/jap .... 89.90 / 69.90
- Sim City 2000 .... 119.90
- Spot Goes To Hollywood 109.90
- Steam Gear Mash jap 99.90
- Super Hang On 129.90
- Theme Park DT 89.90
- Thunderhawk 2 .... 119.90
- Tohshinden jap 109.90
- Virtua Cop inkl. Gun 159.90
- Virtua Fighter DT 67.90
- Virtua Fighter Remix DT 62.90
- Virtua Fighter 2 jap 109.90
- Virtua Volleyball jap 99.90
- Virtua Racing 109.90
- Wing Arms jap 99.90
- Phantastic Pinball jap 99.90
- Victory Goal DT 69.90
- Joypad 49.90
- Virtua Stick 89.90
- Lenkrad 119.90
- RGB-Kabel 29.90
- Converter für Importspiele 59.90
- 6-Button-Pad 49.90

PlayStation

- PlayStation 589.90
- PlayStation jap + Spiel + RGB + Umbau 899.00
- Converter für Importspiele 79.90
- Ace Combat jap + DT 99.90
- Arc The Lad jap 99.90
- Assault Riggs US 119.90
- Boxers Road jap 79.90
- Darkstalkers jap 139.90
- Destruction Derby DT 99.90
- Dragon Ball Z jap 89.90
- Discworld DT 99.90
- Exektor jap 89.90
- Extreme Games US 99.90
- Gunners Heaven jap 79.90
- Gundam jap 79.90
- Falcata (Strategiespiel) jap 79.90
- Jumping Flash jap + DT 79.90
- Kileak The Blood DT 89.90
- Loaded US 109.90
- Metal Jacket jap 89.90
- NBA Jam T.E. DT 89.90
- Novastorm 89.90
- Krazy Ivan US 119.90
- Philosoma jap 79.90
- Ridge Racer DT/jap .... 99.90 / 89.90
- Tekken DT 99.90
- Toh Shin Den DT 89.90
- Raiden Project jap 129.90
- Rayman DT 89.90
- Shellshock DT 99.90
- Shockwave DT 99.90
- Starblade Alpha DT 99.90
- Street Fighter Movie DT 99.90
- Total Eclipse DT 89.90
- Zero Devide 129.90
- Memory Card 49.00
- Winning Eleven jap 79.90
- Zeitgeist 79.90
- V-Tennis 119.90
- Wipe Out 94.90
- Joypad 54.00
- Namco Joypad 139.90
- Joyboard 179.90

3DO

- Panasonic FZ-10 PAL + 2 Spiele 679.90
- Flighstick Pro 149.90
- Bladeforce 89.90
- Creature Shock 99.90
- Dual Adapter für 2 SNES-Pads 49.90
- Alone in the Dark 2 .... 109.90

(3DO, Fortsetzung)

- Captain Quasar 99.90
- Chopper Assault 99.90
- Crash'n' Burn 89.90
- D's 109.90
- FIFA International Soccer 89.90
- Flying Nightmares 89.90
- Slam'n' Jam 99.90
- Gex 89.90
- Killing In Time 99.90
- Primal Rage 99.90
- Wing Commander 3 .... 94.90
- Flashback 89.90
- Need For Speed 89.90
- NHL '96 .... 99.90
- Panzer General 89.90
- Po'ed 99.90
- Road Rash 89.90
- Space Hulk 94.90
- Syndicate 59.90
- Trip D. (Tetris) 89.90
- Theme Park (kompl. DT) 99.90

Jaguar

- Jaguar + Cybermorph 279.00
- Jaguar CD-ROM 299.90
- Fight For Live 119.90
- Power Drive 119.90
- Theme Park 129.90
- Sensible Soccer 109.90
- Super Burn Out 119.90
- Ultra Vortex 129.90
- Rayman 119.90

Super Nintendo

- Action Replay Pro Mark 3 .... 89.90
- International Superstar Soccer 2 .... 119.90
- Bomberman 3 DT 109.90
- Donkey Kong Country 2 DT 129.90
- Earthworm Jim 2 .... 129.90
- FIFA 96 .... 99.90
- Mega Man X 2 DT 129.90
- Super Turrican 2 DT 99.90
- Front Mission jap limitiert 149.90
- Kawasaki Superbikes DT 129.90
- Killer Instinct 139.90
- NHL 96 .... 99.90
- NBA Live 96 .... 99.90
- Primal Rage DT 109.90
- Indiana Jones DT 49.90
- Justice League 89.90
- Asterix & Obelix DT 129.90
- Mega Man 7 DT 119.90
- Theme Park 109.90
- Unirally DT 89.90
- Urban Strike 109.90
- Weapon Lord US 129.90
- Wrestlemania DT 119.90
- Yoshi Island DT 109.90

SNES Rollenspiele

- Robotrek 89.90
- Big Sky Trooper US 129.90
- Brainlord 89.90
- Breath Of Fire US 129.90
- Breath Of Fire Hintbook 49.90
- Breath Of Fire 2 .... 139.90
- Lord Of Darkness 89.90
- Dragon View 89.90
- Earthbound 129.90
- Eye Of The Beholder 89.90
- Final Fantasy II US 129.90
- Final Fantasy III US 139.90
- Final Fantasy III Hintbook 49.90
- Ogre Battle US 129.90
- Secret Of The Stars 119.90
- King Arthur 129.90
- Lufia 89.90

(SNES Rollenspiele, Fortsetzung)

- Romance IV US 129.90
- 7th Saga 2 .... 129.90
- Secret Of Everm. US/DT 139.90/109.90
- Wizardry IV 69.90
- Crono Trigger US 139.90
- Crone Trigger Hintbook 49.90
- Illusion Of Time DT 109.90

Mega Drive

- Action Replay Pro Mark 3 .... 79.90
- Sechs-Button-Pad 29.90
- Comix Zone DT 99.90
- Dune 2 .... 57.90
- FIFA Soccer '95 .... 57.90
- FIFA Soccer '96 .... 89.90
- J.-League Soccer 2 .... 79.90
- Light Crusader mit DT.Texten 114.90
- Mega Man 7 DT 109.90
- Micro Machines 96 .... 99.90
- NBA Live '96 .... 89.90
- NHL '95 .... 57.90
- NHL '96 DT 89.90
- NHL All Stars 119.90
- NFL Madden '95 .... 57.90
- Phantasy Star IV US 149.90
- Pete Sampras '96 .... 99.90
- Shadowrun 89.90
- Story Of Thor 119.90
- Theme Park 94.90
- Vectorman DT 99.90
- Wayne Gretzky Hockey 99.90
- Weapon Lord US 109.90

Mega CD

- Grundgerät DT + Thunderhawk 329.90
- Backup Ram 79.90
- CDX Pro 69.90
- Earthworm Jim DT 89.90
- Ecco 2 DT 89.90
- Eternal Champions DT 89.90
- Fatal Fury Special DT 89.90
- Lunar Eternal Blue 99.90
- Lunar Hintbook 44.90
- Samurai Shodown DT 89.90
- Snatcher DT 89.90
- Shining Force DT 89.90
- Space Adventure DT 99.90
- Road Rash 89.90
- Theme Park 89.90
- Thunderhawk 59.90
- Tomcat Alley 59.90
- Dungeon Explorer DT 99.90

32X

- 32X Grundgerät DT 289.90
- Chaotix DT 99.90
- Golf Magazine: 36 Great Holes 79.90
- Metal Head 109.90
- Motocross Championship 79.90
- Pinocchio DT 109.90
- Virtua Racing Deluxe 89.90
- NBA Jam DT 49.90
- Stellar Assault 99.90
- T-Mek 109.90
- Virtua Fighter DT 109.90
- WWF Raw 49.90
- Motherbase 89.90

Neo Geo

- Super Sidekicks 3 .... 119.90
- Savage Reign 119.90
- Panic Bomberman 119.90
- Galaxy Fight 119.90
- King Of Fighters '95 .... 129.90
- Mr. Do 129.90
- Fatal Fury 3 .... 119.90
- World Heroes Perfect 119.90
- Pulstar 119.90

Sonderangebote

- Legend Of The M. Ninja (SN,DT) 49.90
- FIFA Soccer (SN,DT) 59.90
- Stargate (SN,DT) 60.00
- Street Racer (SN) 49.90
- Syndicate (SN/MD) 49.90

Zeitschriften

- Super Famicom Fan jap 25.00
- Saturn Fan jap 25.00
- PSX Fan jap 25.00
- Edge 17.00
- Game Fan 17.00

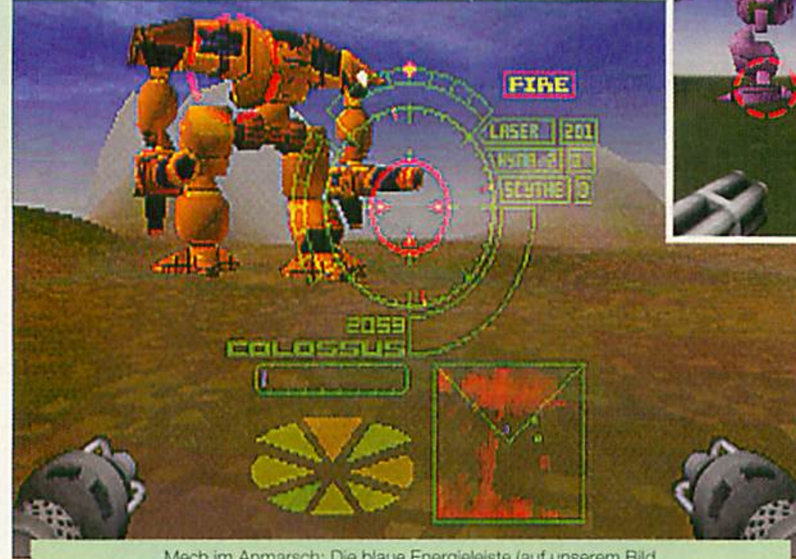
Versand

Mo - Fr: 10.00 - 19.30
Sa: 10.00 - 14.00
Ladenpreise können variieren
Händler siond willkommen!!!
Fax: 0711 - 613807

FON: 0711 - 616485 ODER 613758

Produzenten: Kristian Jones, Morgan O'Rahilly • **Design:** K. Jones, Mike Ellis • **Programmierung:** Marcus Goodey, Salim Siwani • **Grafik:** Garvan Corbett, Mike Waterworth, John Harris, Jim Bowers • **Sound:** Cold Storage, Stasis, Tim Wright

Krazy Ivan



Mech im Anmarsch: Die blaue Energieleiste (auf unserem Bild kaum mehr zu sehen) des wendigen "Colossus" schrumpft dank Eurer Laserattacke – noch ein Treffer, und der Sentient zerfällt zu Staub.

Der Sentient "Fireball" heizt Euch mit flammenden Drillingsgeschützen ein - Ihr haltet mit der Gatlin-Gun dagegen.



Die schnellen Panzer rammen Euren Mech binnen Sekunden zu Schrott – Da hilft nur Rückzug und Dauerfeuer.

Für die imposanten Intro- und Zwischensequenzen wurden Schauspieler vor einem Bluescreen gefilmt, Truck, Mech, Flugzeug und Umgebung auf SGI-Workstations gerendert, animiert und einkopiert.











PS

Playstation-Besitzer mit "Battletech"-Faible schielten bisher neidvoll auf die zahlreichen PC-Umsetzungen der brachialen Hexfeld-Brettspiele. Mit "Krazy Ivan" erhaltet Ihr zwar keine offizielle Fasa-Lizenz, schlüpft aber in ein verwandtes Stahlungetüm, die Mech-Festung "Miachov MV-58": Im Jahr 2018 installieren Aliens zerstörerische Energie-Felder in Rußland, Japan, USA, Europa und im Mittleren Osten. In der Rolle des Mechwarriors Ivan Popovich werdet Ihr in die fünf Krisengebiete beordert: Nach kurzem Blick auf Missionsbeschreibung und Übersichtskarte sitzt Ihr bereits im Cockpit Eures "Steel Cossack Powersuits". Aus dem Nichts materialisieren angriffslustige Panzer- und Flugroboter, die Ihr anfangs mit Maschinengewehr oder zielsuchenden Raketen zerbröselt. Eure Kampfmaschine kann sich nicht nur drehen, vor- und zurückstampfen: Mit den L- und R-Tasten visiert Ihr fliegende Ziele an oder entflieht Feuer- und Kugelsalven mit einem eleganten Sidestep.

Jedes Missionsgebiet ist in fünf Areale unterteilt, mindestens drei davon werden von wehrhaften "Sentients" bewacht. Habt Ihr diese Supermechs pulverisiert, setzt Ihr den Schildgenerator außer Gefecht, um die Mission abzuschließen. Aus den eliminierten Alien-Maschinen purzeln Euch Gefangene entgegen, die Ihr durch Berührung aus der Gefahrenzone beamt. Rotierende Power-Ups füllen Euer gesamtes Wummen- und Raketenarsenal auf, spendieren Unverwundbarkeit, Geschwindigkeitsbonus oder Smart-Bomben. Die begehrtesten Sammelobjekte sind die roten "Energy Cores". Sie kitten nicht nur Euren schwelenden Stahlmantel, nach erfolgreichen Missionen gelten sie auch als Zahlungsmittel für Reparatur und Aufrüstung: Mit Lasergeschützen, Explosivgeschossen und Feuergranaten rüstet Ihr Euren Mech zur unbesiegbaren Kampfmaschine auf. *th*



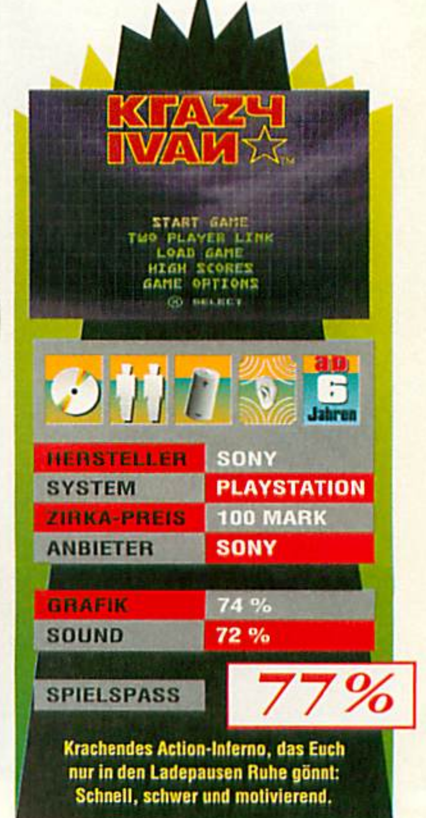
ADRENALIN-INFERNO • Die 3D-Grafik von "Krazy Ivan" ist schlicht, schnell und lenkt nicht vom Spielkern ab: Action pur! Blitzschnelle Reflexe erfordern nicht nur eisern auf Euch ballernde Roboter und Sentients, der nie erlahmende Gegnernachschub verlangt auch von 3D-Metzel-Veteranen stählerne Konzentration: Um nicht binnen Sekunden als Schrott zu enden, müßt Ihr gleichzeitig ballern, Raketen abfeuern, ausweichen, zielen und überhitzte Waffen wechseln sowie Luft- und Bodenziele in schneller Folge anvisieren – dank der ausgefeilten Steuerung behauptet Ihr Euch dennoch im Mech-Getümmel. Speicherfunktion, Aufrüstmöglichkeit und drei Schwierigkeitsgrade garantieren Langzeitmotivation, leider ändert sich die Landschaftsgrafik ebensowenig wie das phantasielose Missionsziel – Sentients plätten und Schildgenerator zerblasen.



Während die Mission geladen wird, zeigt eine Übersichtskarte die Standorte der Sentients und des Schildgenerators.



Auf einer rotierenden Weltkugel wählt Ihr das nächste Einsatzgebiet – zu jedem Auftrag gibt's ein kurzes Text-Briefing.



HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	74 %
SOUND	72 %

SPIELSPASS	77%

Krachendes Action-Inferno, das Euch nur in den Ladepausen Ruhe gönnt: Schnell, schwer und motivierend.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



KOSTENLOSE KLEINANZEIGE

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten Ausgaben von MAN!AC den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen** • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige
maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

Bei Angeboten:
Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Such- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag sollte vollständig ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen.



IMPOSSIBLE MISSION

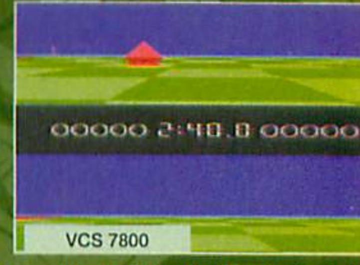
"Destroy him, my Robots!": Epyx' "Impossible Mission" von 1984 war für das Super Nintendo angekündigt, blieb der Videospielwelt jedoch vorenthalten.

Die dritte Konsolengeneration startet den Angriff auf Deutschland. Während Playstation & Co. mit 3D-Grafik und 24 Bit Farbtiefe die Fotorealität in greifbare Nähe rücken, besinnen sich Nostalgiker auf Jahrzehnte alte Videospielhits. Verstaubte und zerkratzte "Asteroids"-Module wandern wieder in heruntergekommene VCS-Konsolen, die alten Sticks werden notdürftig repariert. Fanatische Klassik-Sammler plündern Flohmarkthallen, buchen Kleinanzeigen und kaufen per Post Opa-Konsolen aus dem Dachboden. Besonders beliebt sind Module mit Original-Anleitung und -Verpackung, wer die nicht findet, sucht sich im WWW die passenden Textfiles zum Ausdrucken. Auch die Marktführer haben den Trend erkannt und schicken Neuauflagen erfolgreicher Klassiker in die Verkaufsregale. Während "Mario Bros." in neuer Verpackung die "Classic Serie" auf dem NES einläutete (und gleichzeitig abschloß), lassen sich VCS-Module heute nicht mehr verkaufen: Eine Umsetzung für neue Konsolen muß her, möglichst authentisch oder als aufpoliertes Remake mit 90er-Jahre-Grafik und abwechslungsreichem Design. Oder fällt den Modul-Schöpfern nichts mehr ein? Denn die Action- und Hüpfspiel-Vorreiter blieben oft die Besten Ihres Fachs. Nicht viele Spiele haben es geschafft, die gespannte Duell-Atmosphäre der "Mario Bros." zu überbieten und trotz 24-MBit Slapstick-Power hat selbst "Earthworm Jim" Probleme, witzigere Spielsituationen als "Ms. Pac-Man" auf den Bildschirm zu zaubern. Ganz zu schweigen von "Galaga", das mit mit durchdachtem Design und glänzender Spielbarkeit viele moderne Ballereien an Spielspaß übertrifft.

Es ist auch denkbar, daß der minimale Speicherplatz und die begrenzte Hardware-Leistung Programmierer wie David "Pitfall!" Crane und John "H.E.R.O." Van Ryzin dazu zwang, sich ausschließlich auf Spielbarkeit und Motivation zu konzentrieren, während sich die Entwickler heute lieber auf Grafikpower und Soundkulisse ausruhen. "Rise of the Robots" läßt die Gehirnzellen jedes MAN!AC-Testers vor Entsetzen erstarren: Statt Kollissionsabfrage, Gegnerintelligenz und Steuerung zu optimieren, spielten

Ballblazer X

Auf dem Atari 800 und der 7800-Konsole faszinierte "Ballblazer", das erste Videospiel von LucasArts, mit fixer 3D-Grafik und frühem Anti-Aliasing: Zwei Spieler kicken im Split-Screen mit ihren Endzeit-Flitzern einen Energieball über das zoomende Spielfeld und versuchen, mit einem souveränen Torvorsprung den Gegner aus der Arena zu fegen. Mit der Playstation-Neuauflage im berauschenden Polygonkleid wurde der deutsche Entwickler Factor 5 betraut: Neben zahlreichen Extras und verschiedenen Arenen findet Ihr Sprungschanzen und Mauern auf den Spielfeldern. Auf den Zuschauertribünen grölen die Fans den Spielern zu.



VCS 7800

Spiel	Er.jahr	System	Hersteller
Original:	1985	VCS 7800	Lucasfilm
Umsetzung:	1996	Playstation	LucasArts
Authentizität: –		Spielspaß: –	

Asteroids

Im Arcade-Hit "Asteroids" steuert Ihr Euer Raumschiff durch ein Asteroidenfeld und werdet dabei von der simulierten Trägheit arg gebeutelt. Habt Ihr alle Felsen zerkrümelt und abgeschossen, geht's weiter in den nächsten Level. Nach einer pixeligen VCS 2600-Umsetzung wanderte das Geballer in das interne ROM des Nachfolgers 7800. Das Spielprinzip wurde oft kopiert, nun ist das Raumgedüse zusammen mit dem Klassiker "Missile Command" auf einem Game-Boy-Modul verewigt. PC-Besitzer spielen die Microsoft-Version mit authentischen Soundeffekten. Bis heute hat das flotte Geballer weder an Spielbarkeit noch an Charme eingebüßt.

Atari 7800

Game Boy

Spiel	Er.jahr	System	Hersteller
Original:	1979	Automat	Atari
Umsetzung:	1995	Super Game Boy	Accolade
Authentizität: ★★★★★			Spiel-

Drop-Zone

Archer Maclean's "Dropzone" ist der bekannteste "Defender"-Clone: Ihr düst mit Eurem Raketenanzug über eine Planetenoberfläche, sammelt Kristalle und säubert den Sektor vor diebischen Aliens.

Die Super-Nintendo-Umsetzung (Test in MAN!AC 11/94) spielt auf vier Planeten und wurde mit aufpolierter Grafik, Endgegnern, Smartbomben und Extras bereichert. Die Schwebe-Ballerei ist pfeilschnell, wird mit den zunehmenden Gegnerattacken jedoch hektisch. Wer ein NES auf dem Speicher oder gar heimlich im Schrank stehen hat, kann sich auch die abgespeckte 8-Bit-Version zulegen (ohne Extras und Endgegner).


Super Nintendo

Spiel	Er.jahr	System	Hersteller
Original:	1984	Atari 800	Nintendo
Umsetzung:	1994	Super Nintendo	Psygnosis
Authentizität: ★★★		Spielspaß: ★★★	

Donkey Kong

Erinnerungsfotos

Donkey Kong

Donkey mimte in frühen Abenteuern den Bösewicht und kidnappte Mario's Freundin Daisy. Heute hat sich der Gorilla gebessert und hüpft an Diddy's Seite für Recht und Ordnung. Der Grund für den Wandel? Nachdem Donkey zwei Abenteuer lang im Mario- und Piraten-Knast schmoren durfte, ist ihm die Lust am Schabernack vergangen.

Diddy Kong

Der Sohn von Donkey heißt Diddy Kong: Der lustige Genosse kraxelte in "Donkey Kong Jr." zum ersten Mal über den Bildschirm, um seinen Vater aus dem Käfig des Klempners Mario zu befreien. In seinem aktuellen Abenteuer "Diddy's Kong Quest" hat er eine Freundin, aber noch immer die



Galaxian

Namco's Weltraum-Klassiker erschreckte die Spieler mit den ersten farbigen Aliens, die im Gegensatz zu den "Space Invaders" ihre Formation sogar im Sturzflug verließen. Der Balleropa konnte nur einen Schuß auf dem Bildschirm verwalten, sodaß Ihr bei einem Fehlschuß erst nach einigen Augenblicken wieder feuern konntet.

Die Super-Game-Boy-Version wird zusammen mit "Galaga" im Doppelpack ausgeliefert und verwöhnt Euch mit dem Rahmen des Original-Automaten. Im Gegensatz zu "Galaga" ist das Spiel ohne Endgegner für heutige Baller-Ansprüche etwas monoton, Nostalgiker haben mit dem authentischen Modul jedoch einen Heidenspaß.

Super Game Boy

Spiel	Er.jahr	System	Hersteller
Original:	1979	Automat	Namco
Umsetzung:	1995	Super Game Boy	Nintendo
Authentizität: ★★★★★		Spielspaß: ★★★	

Choplifter

Auf Atari 800, 7800, Game Boy und Super Nintendo schwebt Ihr über feindliche Stützpunkte und holt eingesperrte und herumirrende Geiseln zurück auf amerikanischen Boden. Das Spielprinzip und die Steuerung blieben auch in den Remakes gleich, doch Game-Boy- ("Choplifter 2") und Super-Nintendo- ("Choplifter 3") Umsetzungen wurden darüberhinaus mit Elementen aus "Fort Apocalypse", einem anderen Scroll-Klassiker, angereichert. Hier müßt Ihr Euch mit bildschirmfüllenden Endgegnern befassen und könnt sogar Extrawaffen sammeln. Die Super Nintendo-Variante zeichneten wir in MAN!AC 9/94 mit 76% aus.

VCS 7800



Super Nintendo

Spiel	Er.jahr	System	Hersteller
Original:	1982	Apple 2	Borderbund
Umsetzung:	1994	Super Nintendo	Ocean
Authentizität: ★★		Spielspaß: ★★★★	

Defender

Defender war selbst für abgebrühte Spielhallenbesucher der frühen 80er Jahren ein Schock: Erbarmungslos in zwei Richtungen scrollend und für ein Actionspiel kompliziert. Mit Super-Beschleunigung, 180°-Wende, der Jump-Option aus "Asteroids", Smart-Bomben, Radar und bildschirmlangem Laser-Feuer versuchten mutige Action-Spieler, Zivilisten vor Kidnapping und Mutation zu bewahren. Echte Vektorgrafik, Spezialmonitor und dem Talent von Eugene Jarvis verdanken wir eines der intelligentesten und schnellsten Actionspiele. Das Remake ist nah: Jeff Minter verspricht eine 1:1-Version auf dem "Defender 2000"-Modul.

Jaguar

Automat



Spiel	Er.jahr	System	Hersteller
Original:	1980	Automat	Williams
Umsetzung:	1995	Jaguar	Atari
Authentizität: ★★★★		Spielspaß: –	

Galaga

Das "Galaga"-Fieber fesselt MAN!ACs noch heute: Winnie pflegt seine Original-Platine, Martin entstaubt von Zeit zu Zeit sein NES-Modul. In allen Versionen sind die Außerirdischen tückisch, versuchen Euch im Sturzflug zu rammen oder unter einem Bombenhagel zu begraben. Wer eine Doppelkanone wollte, mußte ein Raumschiff zum Kidnapping freigeben und mit Zielschuß zurückerobern – Risiko! Nur in den "Galactic Dancing"-Levels bewiesen die Aliens musisches Talent und verblüfften mit pazifistischem Bonus-Ballet. Wer nicht schoß, erhielt ebenso Punkte wie Jäger, die alle Raumer vom Bildschirm holten.

Super Game Boy

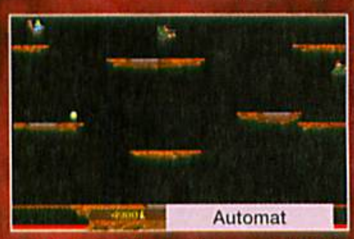


Automat

Spiel	Er.jahr	System	Hersteller
Original:	1981	Automat	Namco
Umsetzung:	1995	Super Game Boy	Namco
Authentizität: ★★★★★			Spiel-

Joust

Skurrile Lanzenstecherei mit bemannten Straußenvögeln: Williams Zwei-Spieler-Automat sorgte mit gemeinen Duellen und putziger Grafik für hitzige Gefechte, der Schwierigkeitsgrad erhöhte sich durch Lavapfützen, zerbröselnde Plattformen und eine Riesenpranke, die unvorsichtige Ritter in die Tiefe zog. Auch Bonus-Aufgaben fanden auf der Platine Platz: Ihr tauscht Extra-Punkte für eingesammelte Straußeneier und erntet "Perfect"-Bonus in den kritischen "Survival"-Levels.



Automat

Spiel	Er.jahr	System	Hersteller
Original:	1981	Automat	Williams
Umsetzung:	1995	Super Game Boy	Nintendo
Authentizität: ★★★★★		Spielspaß: ★★★★	

Ms. Pac-Man

Pac-Mans Freundin bekam es 1982 mit schlaueren Geistern zu tun als Ihr männlicher Vorgänger. In den vier tückischen Labyrinthen half keine Standard-Taktik und kein Lösungsmuster, nur eiserne Konzentration und Reaktion sicherte das Überleben. Um auf dem Super NES eine authentische Umsetzung zu zocken, müßt Ihr in "Pac-Man 2" das PaßwortMSPCMND eingeben.

Super Nintendo

Spiel	Er.jahr	System	Hersteller
Original:	1982	Automat	Namco
Umsetzung:	1994	Super Nintendo	Namco
Authentizität: ★★★★★		Spielspaß: ★★★★★	

der Super-Helden



Diddy Kong

gleiche Aufgabe: Sein Papi schmort im Kerker der Piraten.

Pac-Man

Von der unersättlichen Pampelmuse zum sympathischen Zweibeiner: Pac-Man ist inzwischen fast genauso vielseitig geworden wie sein Kollege Mario. Nach seiner ersten Geisterjagd verliebte er sich in einer Zwischensequenz von "Ms. Pac-Man" in selbige. Nachdem ihm das Eheleben im Labyrinth zu langweilig wurde, beschäftigte sich der gelbe Mops mit Kniffel-Aufgaben in "Pac-Attack" und betrat die Hüpf-Levels von "Pac-Man 2". Neue Pläne hat Pac-Man noch nicht geschmiedet – wird er Mario ins Rollenspiel-Genre folgen?

Pac-Man



Lode Runner

Im Plattform-Klassiker "Lode Runner" sammelt Ihr Geldsäcke auf mehreren Etagen und weicht hinterlistigen Räubern aus: Um Euch zu verteidigen, schlägt Euer Held Löcher in den Boden, die Feind und Freund verschlingen. Die moderne Umsetzung ist grafisch aufgepeppt und verwöhnt Euch mit klaren Geräuschen und ulkiger Hintergrundmusik. Während sich in der historischen Version von 1983 das gesamte Level-Labyrinth auf den Bildschirm zwängte, scrollt in der bunten Super-Nintendo-Variante ein Ausschnitt über den originalgetreuen Level. Unten seht Ihr dafür eine keine Übersichtskarte in authentischer Optik. Leider ist die Super Nintendo-Version bislang nur in Japan erhältlich.

Super Nintendo

Atari XE

Spiel	Er.jahr	System	Hersteller
Original:	1983	Apple 2	Broderbund
Umsetzung:	1995	Super Nintendo	T&E Soft
Authentizität: ★★★		Spielspaß: ★★★★	

Mario Bros.

Mit "Mario Bros." spendierte Nintendo dem Hüpf-Helden sein erstes Privat-Abenteuer. Schon damals war Bruder Luigi dabei und lieferte sich auf den Plattformen ausgedehnte Gefechte mit Mario: Aus Röhren am Rand wackeln Schildkröten, die durch Anspringen von unten auf den Rücken kippen. Gewinner ist der erste mit fünf Münzen, die er entweder durch Kicken der Kröten oder durch Klauen beim Gegner sammelt. Außerdem befindet sich auf dem Spielfeld ein Power-Block, der den ganzen Bildschirm beben läßt: Genug Sprengstoff für heiße Winternächte allein oder zu zweit. "Mario Bros." ist als erstes Mitglied der "Classic Serie" wieder für das NES erhältlich und als Bonus-Runde in "Super Mario Bros. 3" zu finden.

NES

7800

Spiel	Er.jahr	System	Hersteller
Original:	1983	Automat	Nintendo
Umsetzung:	1985 (93)	NES	Nintendo
Authentizität: ★★★★★		Spielspaß: ★★★	

Missile Command

Eure Stadt wird von Atomsprengköpfen beschossen, Ihr koordiniert die Verteidigung: Per Fadenkreuz feuert Ihre die Abfanggeschosse - mit etwas Glück verglühen die feindlichen Atomraketen in Eurem Explosionsradius. Atari's Automat wurde für jeden 8 Bit-Computer umgesetzt und diente sogar als Requisite im Kino-Kassenschlager "Terminator 2".
Auf dem Game Boy dürft Ihr Ihr Euch nocheinmal an die Armaturen einer Patriot-Steuereinheit setzen: Das Geschicklichkeitsspiel wurde originalgetreu umgesetzt, bietet für heutige Verhältnisse aber zuwenig Abwechslung. Im Doppelpack mit der Ballerei "Asteroids" werdet Ihr jedoch unterwegs immer wieder ein kleines Spielchen wagen: Für ausgedehnte Spielesessions fehl am Platz, in der U-Bahn genau das Richtige.

Game Boy

Spiel	Er.jahr	System	Hersteller
Original:	1981	Automat	Atari
Umsetzung:	1995	Game Boy	Accolade
Authentizität: ★★★★★			Spiel-

Moon Cresta

Zwischen "Galaxian" und "Galaga" wagte der Automatenhersteller Nichibutsu einen Vorstoß in den Weltall. Das Besondere an "Moon Cresta" waren nicht die bunten, fröhlich heruntertaumelnden Aliens, sondern die innovative Modulbauweise des eigenen Raumschiffs: An den Basis-Jäger wird nach wenigen Levels eine Doppelkanone angedockt, wer auch die nächsten Wellen überlebt, motzt sein Schiff zum breiten Dreifach-Bomber auf. Spielerisch hob diese Idee den Vertikal-Pionier knapp über den Durchschnitt, doch bis 1985 war "Moon Cresta" tot & begraben. Die Super-NES-Umsetzung (auf einer Nichibutsu-Collection in Japan erschienen) weckt schöne Erinnerungen an südenglische Strandbäder.



Automat

Spiel	Er.jahr	System	Hersteller
Original:	1980	Automat	Nichibutsu
Umsetzung:	1995	Super Nintendo	Nichibutsu
Authentizität: ★★★★★		Spielspaß: ★★	

Pac-Man

Der Automat war hervorragend, die VCS-2600-Version mißraten: Geister-Flackern und falsche Farbwahl machten die Heimversion zur Qual. Entschädigt werdet Ihr dafür in Namco's Hüpferei "Pac-Man 2": In einer Bonusrunde spielt Ihr die 1:1-Umsetzung des Automaten. Zeitlos faszinieren Euch die witzigen Spielsituationen: Am Anfang fühlt Ihr Euch noch sicher, die Geister schwirren weit entfernt durch die Gänge. Langsam werdet Ihr eingekreist, eine wilde Verfolgungsjagd beginnt, in der Ihr mit Vortäusch-Manövern und Verwirrungsschleifen die Geister in die Irre führt. Hilft alles nichts, verspeist Ihr eine Power-Pille: Die Gespenster erstarren vor Schreck und geben Fersengeld. Nun ist es an Euch, die Fieslinge zu vernaschen.



Super Nintendo

VCS 2600

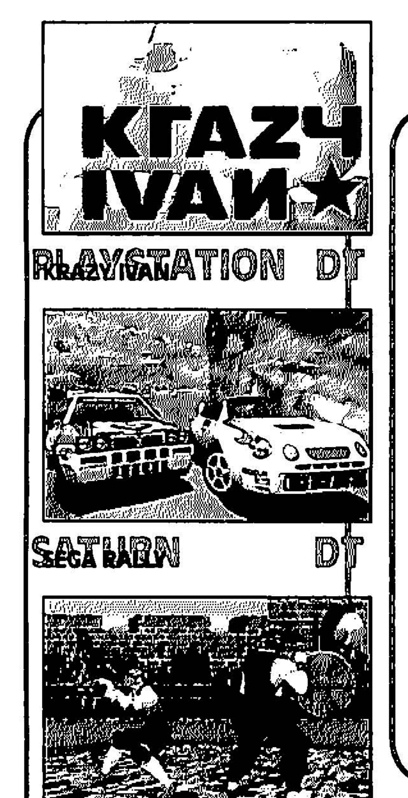
Spiel	Er.jahr	System	Hersteller
Original:	1981	Automat	Atari
Umsetzung:	1994	Super Nintendo	Namco
Authentizität: ★★★★★		Spielspaß: ★★★	

die Programmierer lieber im "3D-Studio" herum. Da zeigt sich, daß Grafik-Orgien und Digi-Sound eine willkommene Beigabe sind, den Spaß und die Motivation eines Spiels jedoch nur geringfügig beeinflussen.
Damit Ihr die Gelegenheit habt, Klassiker zu ergattern, stellen wir ab nächster Ausgabe eine Kleinanzeigenrubrik für Euch bereit. Wer jedoch an den einen oder anderen Klassiker nicht mehr herankommt, kann

Mario

Klempner Mario ist der berühmteste Videospielheld: Als der Italo-Amerikaner mit Hammer und Sprungmuskel dem garstigen Donkey Kong auf den Pelz rückte, traute noch niemand dem Pixelhaufen das Zeug zum Superstar zu. In all den Jahren galt seine große Liebe der hübschen Prinzessin Daisy, die er zusammen mit seinem Bruder Luigi aus den Händen von Gorillas, des bösartigen Koopa und des widerwärtigen Tatanga befreite. Als Schiedsrichter und Golfspieler betätigt sich Mario nicht nur auf dem Jump'n'Run-Sektor. Besonders interessant: Während andere Helden im Laufe der Abenteuer älter werden, verjüngt sich Mario zum Hosenmatz (Yoshi's Island").

Baby Mario



SATURN	
Grundgerät dt 50Hz	649.00
Joypad dt	44.90
~~Joyboard dt~~	~~89.90~~
Lenkrad dt	129.90
Maus dt	74.90
MPEG-Modul dt	349.00
Action Replay Pro	99.90
Adapter für Import CD's	89.90
Umbau dt/us/jp	99.90
Clockwork Knight II dt	89.90
Cyber Speedway dt	89.90
Daytona USA dt	139.90
Digital Pinball dt	119.90
FIFA-Soccer '96 dt	109.90
Mystery Mansion dt	119.90
NBA-JAM Tournament dt	109.90
NHL-Hockey dt	99.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Parodius - DeLuxe dt	89.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Racer dt	89.90
Theme Park dt	109.90
Virtua Fighter dt	59.90
Virtua Fighter Remix dt	69.90
Wing Arms dt	99.90

PLAYSTATION	
Grundgerät dt	569.00
Joypad (Sony) dt	59.90
~~Joypad (NeGcon) dt~~	~~89.90~~
Joypad (ASCII) dt	69.90
Joyboard (ASCII) dt	119.90
Link-Kabel	49.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Maus	59.90
Air Combat dt	89.90
Agile Warrior F-111X dt	89.90
Alone in the Dark dt	99.90
Assault Rigs dt	89.90
Chessmaster dt	89.90
Cybersled dt	89.90
Destruction Derby dt	99.90
Diskworld dt	89.90
Eleventh Hour dt	99.90
Extreme Games dt	89.90
FIFA-Soccer '96 dt	109.90
Goalstorm dt	89.90
Gundam jp	59.90
Hebereke's Popoitto dt	89.90
John Madden '96 dt	109.90
Jumping Flash dt	89.90
Kileak the Blood dt	89.90
Krazy Ivan dt	89.90

Lemmings 3D dt	89.90
Lone Soldier dt	89.90
Novastorm dt	89.90
~~Panzer General dt~~	~~89.90~~
Parodius dt	99.90
PGA Tour Golf '96 dt	109.90
Philosoma dt	89.90
Pool Champion dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Raiden Project dt	89.90
Rapid Reload dt	89.90
Rayman dt	89.90
Ridge Racer dt	99.90
Road Rash dt	109.90
Shockwave Assault dt	99.90
Starblade Alpha dt	89.90
Street Racer dt	89.90
Striker '96 dt	99.90
Tekken dt	99.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Toh Shin Den dt	89.90
Total Eclipse Turbo dt	99.90
Twisted Metal dt	89.90
Viewpoint dt	109.90
Warhawk dt	89.90
Wipe Out	99.90
Wrestlemania Arcade dt	89.90

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13,9%, Laufzeit 12 oder 24 Monate. Es können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Mindestbestellwert: DM 500.-
Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

ARJAY GET YOUR GAMES
0221·121067



3DO	
Goldstar 3DO dt 50Hz	749.00
FZ-10 us NTSC 60Hz	499.00
FZ-10 dt PAL 50Hz	749.00
Flying Nightmare us	129.90
Killing Time us	129.90
Panzer General us	89.90
Space Hulk us	129.90
Wing Commander III d	119.90

NEO GEO CD	
NEO GEO CD 50Hz oder 60Hz inkl. HF- oder RGB-Kabel, zwei Joypads, Netzteil	je 459.00
Joypad	69.90
Joyboard	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	69.90
Aerofighters III	139.00
Crossed Swords II	129.00
Kabuki Klash	139.00
King of Fighters '95	139.00
Mr. Do	139.00
Panic Bomberman	129.00
Pulstar	129.00

MEGA DRIVE	
Donald Maui Mallard dt	119.90
RGB-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	39.90

SUPER NES	
Bomberman III dt	119.90
Chrono Trigger us	149.90
DK Country II	139.90
Earthbound us	*99.90
Earth Worm Jim II dt	139.90
Final Fantasy III us	149.90
Illusion of Time dt	*99.90
Killer Instinct PAL	139.90
Mega Man 7 us	129.90
Secret of Evermore dt	129.90
Secret of Mana II us	149.90
Superstarsoccer II dt	129.90
Tetris II dt	119.90
Theme Park dt	129.90
Weapon Lord PAL	139.90
* - nur solange Vorrat reicht	
Powerstation	189.00
Powerstation inkl. Joypad & 50/60Hz-Schaltung	289.00
Umbau 50/60Hz inkl. Umbaugarantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Action Replay Pro III dt	99.90
Adapter (jp/us Spiele)	39.90

VIRTUA BOY	
Grundgerät us	399.00
Virtua Boy-Spiele am Lager.	

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®

Ebertplatz 2 · 50668 Köln
Ladenpreise können abweichen

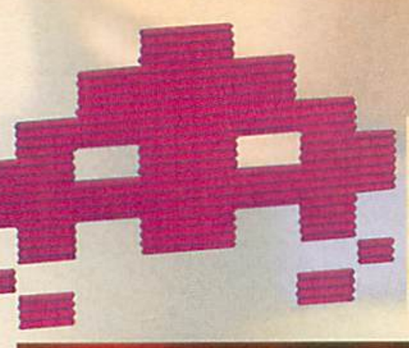
Versandadresse

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 · 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30
Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag bearbeitet.
Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.



Pitfall: Mayan Adventure

VCS 2600

Super Nintendo

Der Vier-KByte-Hit "Pitfall!" (für das Atari VCS über vier Millionen Mal verkauft) gilt als Gründervater des scrollendes Jump'n'Run – obwohl genaugenommen "umgeblättert" wird. Ihr steuert einen Abenteurer durch den Dschungel, hoppst über Baumstämme und weicht Krokodilen aus.
Auf Mega Drive und Super NES könnt Ihr die originalgetreue Umsetzung und eine grafisch pompöse Neuauflage in einem Spiel genießen: Folgt Ihr im Tempel dem weißen Krebs in sein Versteck, geht`s ab zur authentischen Bonusrunde. Wer einen ausführlichen Test sucht, schlägt in MAN!AC 12/94 nach.

Spiel	Er.jahr	System	Hersteller
Original:	1982	VCS 2600	Activision
Umsetzung:	1994	MD/SN	Activision

Authentizität: ★★★★★ Spielspaß: ★★★

Super Punch Out



Super NES

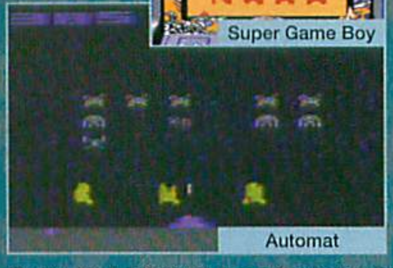
Die Boxsimulation "Punch Out" erschien ein Jahr nach der Automatenversion für das NES. 1989 wurde das Modul neu aufgelegt, da der damalige Endgegner Mike Tyson ins Kittchen wanderte. Der Aushilfs-Obermotz hieß damals "Mr. Dream".
Die Super-Nintendo-Version hetzt Euch mit Special-Moves und Combos durch den Ring, die Gegner sind fair und verfolgen immer eine festgelegte Taktik. Habt Ihr die Angriffstechnik Eures Gegners genau studiert, stellt er für Euch keine große Herausforderung mehr dar. Außerdem verfolgt Ihr den Kampf in 16-Bit-gerechter Farbvielfalt und lauscht den digitalen Kampfgeräuschen und trällernden Hintergrundmelodien. Getestet haben wir die Import-Version in MAN!AC 1/95 mit 82%.

Spiel	Er.jahr	System	Hersteller
Original:	1985	Automat	Nintendo
Umsetzung:	1995	Super Nintendo	Nintendo

Authentizität: ★★★ Spielspaß: ★★★★

Space Invaders

Super Game Boy



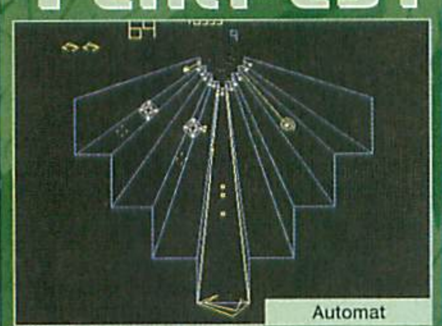
Automat

An dieser Alien-Parade führt kein Weg vorbei: Die Raumschiffe schweben im Schreibmaschinen-Rhythmus zur Erde und müssen mit einer beweglichen Kanone abgeballert werden.
Die Automatenumsetzung ist Anfang des Jahres für den Super Game Boy erschienen, bietet mit dem unveränderten Spielprinzip ohne jegliche Extras und Bonusrunden aber nur mäßigen Spielspaß. Dafür wurde die Ballerei originalgetreu adaptiert und umrahmt auf dem Monitor das Spielfeld mit dem authentischen Automatengehäuse (Test in MAN!AC 3/95). Konsolen-Nostalgiker halten sich jedoch lieber an eine frühe Umsetzung, die es auf dem Flohmarkt in der VCS-2600-Version schon für fünf Mark zu kaufen gibt.

Spiel	Er.jahr	System	Hersteller
Original:	1978	Automat	Atari
Umsetzung:	1995	Super Game Boy	Nintendo

Authentizität: ★★★★★ Spielspaß: ★★★

Tempest



Automat

Für Jaguar-Fans war "Tempest 2000" (Test in MAN!AC 6/94) anfänglich das einzige Kaufargument für die Konsole: Lama-Fetischist und Kultprogrammierer Jeff Miner hat auf dem 64-Bitter den Vektor-Automaten von 1981 wiederauferstehen lassen und mit dem "Classic"-Mode für originalgetreuen Spielspaß gesorgt: Jeder Level ist ein dreidimensional anmutender geometrischer Körper (Kubus, Dreieck, Quadrat u.a.), auf dessen Rand Ihr Euer Raumschiff nach links oder rechts steuert. Aus dem Hintergrund zoomen feindliche Raumschiffe heran, die Euch beschießen oder Euer Raumschiff klauen wollen. Neben den klassischen Missionen warten neue Levels mit aufpolierter Grafik, die Euch mit tonnenweise Extras, Partikel-Explosionen und Techno-Beats einheizen.



Jaguar

Spiel	Er.jahr	System	Hersteller
Original:	1981	Automat	Atari
Umsetzung:	1994	Jaguar	Atari

Authentizität: ★★★★★ Spielspaß: ★★★★★

auch auf eine Neuauflage zurückgreifen und Blockgrafik und Pieps-Sound auf seiner zeitgemäßen Konsole genießen. Damit Ihr nicht die Katze im Sack kauft, stellt Euch MAN!AC Umsetzungen angestaubter Videospielklassiker vor und verrät, ob sich die Anschaffung im 32-Bit-Zeitalter lohnt.
Die Authentizitätswertung zeigt Euch, wie seriös die Neuauflage dem Original nachempfunden wurde und die Spielspaßwertung verrät Euch, ob das Modul langfristig begeistert. Beide Wertungen (ein bis fünf Sterne) beziehen sich jeweils auf die Neuauflage. *oe*



Harry

Pitfall Harry, seines Zeichens Indiana-Jones-Anwärter Nummer 1, ist längst nicht mehr am Leben: In der Super Nintendo-Variante "Pitfall – The Mayan Adventure" steuert Ihr den Sohn des ehrenwerten Abenteurers: Pitfall Harry Jr. Während der Videospiel-Opa noch als zweifarbiges Sprite an Lianen baumelte, könnt Ihr seinen eher trotteligen Sohn beim sauber animierten Springen, Taumeln und Flattern (links) beobachten.



Pitfall Harry Jr.

Umsetzungen im Überblick

Spielename	Original-Version	frühe Umsetzungen	NES	(S-)GB	SNES	MD	weitere Umsetzungen
Asteroids	Automat	VCS 2600, 5200, 7800 (eingebaut!)	-	1:1	-	-	Windows PC (M)
Atlantis	VCS2600		-	-	-	-	Windows PC (A2)
Ballblazer X	Atari 800	5200, 7800, C 64	-	-	-	-	Playstation (G)
"Indiziert"	Automat	VCS 2600	-	-	-	-	Windos PC (M)
Boxing	VCS2600		-	-	-	-	Windos PC (A1)
Barnstorming	VCS 2600		-	-	-	-	Windos PC (A2)
Bubbles	Automat	VCS 2600	-	-	-	-	Windows PC (W)
Centipede	Automat	VCS 2600, 5200, 7800, Coleco, C-64	-	1:1	-	-	Windows PC (M)
Choplifter!	Apple 2	VCS 2600, 5200, 7800, C-64	1:1	R	R	-	
Chopper Command	VCS 2600		-	-	-	-	Windows PC (A1)
Cosmic Commuter	VCS 2600		-	-	-	-	Windows PC (A1)
Crackpots	VCS 2600		-	-	-	-	Windows PC (A1)
Crazy Climber	Automat	VCS 2600 (selten!)	-	-	1:1 (N1)	-	
Defender	Automat	VCS 2600, 7800	-	1:1	-	-	Jaguar (R), Windows & Macintosh (W)
Dolphin	VCS 2600		-	-	-	-	Windows PC (A2)
Donkey Kong	Automat	VCS 2600, 7800, Coleco, Intellivision	-	R	R	-	
Donkey Kong jr.	Automat	7800, Coleco	-	-	R	-	
Dragster	VCS2600		-	-	-	-	Windows PC (A2)
Drop Zone	Atari 800	C-64	R	R	R	-	
Enduro	VCS 2600		-	-	-	-	Windows PC (A2)
Fishing Derby	VCS 2600		-	-	-	-	Windows PC (A1)
Frisky Tom	Automat		-	-	1:1 (N1)	-	
Freeway	VCS 2600		-	-	-	-	Windows PC (A1)
Frostbite	VCS 2600		-	-	-	-	Windows PC (A1)
Galaga	Automat	7800	1:1	1:1	-	-	Playstation (SiS, N2)
Galaxian	Automat	VCS 2600, 5200, Coleco, C-64	1:1	1:1	-	-	PLaystation (SiS)
Grand Prix	VCS 2600		-	-	-	-	Windows PC (A1)
H.E.R.O.	VCS 2600	Atari 800, 5200, Coleco, C-64	-	-	-	-	Windows PC (A1)
Ice Hockey	VCS 2600		-	-	-	-	Windows PC (A2)
Joust	Automat	Atari 800, 5200, 7800, C-64	1:1	1:1	-	-	Windows PC & Macintosh (W), Lynx
Kaboom!	VCS 2600	5200	-	-	-	-	Windows PC (A1)
Keystone Kapers	VCS 2600		-	-	-	-	Windows PC (A2)
Laser Blast	VCS 2600		-	-	-	-	Windows PC (A2)
Lode Runner	Apple 2	Atari 800, Automat, C-64	1:1	1:1	1:1	-	Automat, PC
Mario Bros.	Automat	Atari 5200, 7800	1:1	-	-	-	
Megamania	VCS 2600	Atari 800, 5200	-	-	-	-	Windows PC (A2)
Millipede	Automat	VCS 2600, 7800	1:1	1:1	-	-	
Missile Command	Automat	VCS 2600, 5200, 7800	-	1:1	-	-	Windows PC (M)
Moon Cresta	Automat	C-64	-	-	1:1 (N1)	-	
Mr Do!	Automat	VCS 2600, Atari 800, Coleco, C-64	-	1:1	1:1	-	Neo Geo (G)
Ms. Pac-Man	Automat	VCS 2600, 5200, 7800, 800, Coleco, C-64	-	1:1	1:1 (SiS)	-	Lynx (1:1)
Oink!	VCS 2600		-	-	-	-	Windows PC (A2)
Pac-Man	Automat	VCS 2600, 7800, Colecovision	-	R	R	-	Playstation (N2)
Pitfall!	VCS 2600	Automat, Atari 800, 5200, Coleco, C-64	-	-	R, 1:1	-	Windows PC (A1)
Plaque Attack	VCS2600		-	-	-	-	Windows PC (A2)
Punch Out	Automat		R	-	R	-	
"Indiziert"	VCS 2600	5200, Atari 800, C-64, Intellivision	-	-	-	1:1	Windows PC (A1)
Robotron	Automat	7800	-	-	-	-	Windows PC & Macintosh (W), Lynx
Seaquest	VCS 2600		-	-	-	-	Windows PC (A1)
Skiing	VCS 2600		-	-	-	-	Windows PC (A2)
Sky Jinks	VCS 2600		-	-	-	-	Windows PC (A1)
Space Invaders	Automat	VCS 2600, 5200, Atari 800	1:1	1:1	-	-	Virtual Boy, Playstation
Spider Fighter	VCS 2600		-	-	-	-	Windows PC (A1)
Stampede	VCS 2600		-	-	-	-	Windows PC (A2)
Stargate	Automat	VCS 2600	1:1	-	-	-	Windows PC (W)
Tempest	Automat		-	-	-	-	Jaguar, Windows PC (M)
Tennis	VCS 2600		-	-	-	-	Windows PC (A2)
Toy Pop	Automat		-	-	-	-	Playstation (N2)



Legende

1:1 = 1:1 Umsetzung

R = verbessertes Remake

SiS = Spiel-im-Spiel

G = geplant

M = Die "Microsoft Arcade"-CD ist eine liebevolle Sammlung klassischer Atari-Automaten und Auslöser einer Nostalgiewelle unter den PC-Besitzern. Die fünf Umsetzungen laufen unter Windows. Leider ist die Spielesammlung nur in den USA erhältlich.

A1 = "Activision's Atari 2600 Action Pack 1" bereichert Eure Windows-Oberfläche mit 15 2600-Titeln und versorgt Euch mit Hintergrund-Infos und kleinen Anekdoten über die Entstehung.

A2 = "Activision's Atari 2600 Action Pack 2" läuft auf Eurem PC ausschließlich unter "Windows 95": Die 15 ausgewählten Klassiker installiert Ihr direkt von CD.

N1 = Die "Nichibutsu-Compilation" enthält drei Klassiker für Euer Super Nintendo: Nur vier MBit Speicher reichen für die Original-Umsetzung der Automaten-Versionen. Hierzulande ist das Modul jedoch nicht erhältlich.

N2 = Namco plant drei "Museum Packs" für die Playstation: Das erste wird die Automatenklassiker "Pac-Man", "Galaga", "Rally X", "Super Rally X", "Bosconian" und "Toy Pop" enthalten.

W = Die "Williams Digital Arcade"-Sammlung ist für PC und Macintosh erhältlich: Die neue PC-Umsetzung enthält zwei Spiele mehr als die Mac-Variante: Den "Defender"-Nachfolger "Stargate" und das obskure "Bubbles".


EINMAL TECNO IMMER PLUS®
LSF
GmbH
TECNO PLUS
MEGA
TECNO PLUS
SNES
TECNO PLUS
PC
TECNO PLUS
PC
TECNO PLUS®
LEISURESOFT
GmbH
Robert-Bosch-Straße 1 - 59199 Bönen
Tel. 02383/69-0 Fax 02383/57117



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Entgegen unserer Ankündigung kommen wir nicht mit allen Bildformaten klar: Wenn Ihr uns "Digital Mail"-Kunstwerke zukommen lassen wollt (Zeichnungen oder Bilder, die am Computer entstanden), sollte dies auf einer PC- oder Mac-formatierten Diskette geschehen. Bevorzugte Formate: tiff, tga, pcx & gif. Amiga- oder ST-Disketten stellen uns vor arge Probleme.

Air-Mail

Hier im Land der unbegrenzten Möglichkeiten sind die Spielhallen genial, alle Spiele billiger, außerdem gibt´s hier mehr Comics und Sf-Bücher als ich mir je erträumt habe. Zudem habe ich festgestellt, daß die deutschen Spielemagazine besser sind: Die US-Zeitschriften sind zwar doppelt so dick, bestehen aber aus 60% Werbung, 20% blödsinnigem Gebrabbel und nur wenigen interessanten Tests.
Auch Playstation und Saturn sind billiger. Kann ich die US-Geräte in Deutschland betreiben? Und werden die deutschen Geräte bald genauso günstig?
Sind die Spiele kompatibel? Lohnt es sich, für eine deutsche Konsole Spiele in den USA zu kaufen?
Ich liebe Rollen-, Prügel- und Rennspiele, besitze gute Englischkenntnisse und bin sehr umgänglich – habe ich Chancen, wenn ich mich bei Euch bewerbe?

Olaf "Dankbar" Frank, Medina, USA

Die US-Konsolen laufen in Deutschland nur mit einem Netz-Adapter (220/110V) und via RGB-Kabel mit einem 60-Hertz-kompatiblen Fernseher. Die US-Spiele sind auf deutschen Grundgeräten ebenfalls nur mit einem Adapter lauffähig. Diese Adapter werden von Fachhändlern angeboten, auch Umbauten von US-Konsolen (bei denen Du jedoch Deine Original-Garantie verlierst) werden von Spezialisten angeboten. Wir freuen uns grundsätzlich über jede Bewerbung – just do it!



Masamune Shirows "Orion" von Sergio Micheli, Schweiz (Ausschnitt)

Index-Wahn

Die BPS nimmt ihre Aufgabe zu ernst, das Ganze endet im Indizierungswahn. Fließt in einer TV-Serie literweise Blut, interessiert das niemand. Sieht man auch nur einen Tropfen im Computer- oder Videospiel, wird das als verblödend dargestellt und als Grund alles menschlichen Übels ("Gewalt an den Schulen") verteufelt. Ich persönlich halte brutale Spiele zwar nicht für den Stein der Weisen, aber so hochgradig gefährdend sind die Spiele nun wirklich nicht. Jugendgefährdend wird's erst, wenn ein Zehnjähriger den ganzen Tag auf der Bude hockt, weil beide Eltern arbeiten, und Spiele spielt, die nicht für ihn gedacht sind. Meiner Meinung nach ist es Sache der Eltern, wie früh man den Kids Zugang zu solchen Geräten ermöglicht. "Schutz" ist das schon lange nicht mehr, eher "Kontrolle"!
Außerdem wollte ich loswerden, daß der Hardware-Generationswechsel der Branche gut getan hat und dem Hobby seine Faszination zurückgab. Jedem PC-User klappt die Kinnlade herunter, wenn "Panzer Dragoon" über meine 70er-Glotze (angeschlossen an die Hifi-Anlage) flimmert.

Chris Noll

Auch wir denken, daß der ideale Jugendschutz von den Eltern ausgeht: Wenn selbst die Erziehungsberechtigten keine Zeit haben, sich um die Freizeitgestaltung ihrer minderjährigen Sprößlinge zu kümmern, kann auch die BPS nichts mehr retten. Daß ein brutales Videospiel jahrelange Erziehung auf einen Schlag zertrümmert, können wir nicht glauben.
Auch die Tatsache, daß die BPS Videospiele strenger beurteilt als Filme und Bücher, da man "aktiv mitmacht", halten wir für anachronistisch. Schließlich zeichnet sich auch ein Kinofilm oder ein Roman dadurch aus, daß der Konsument mit den Hauptdarstellern leidet und lacht, und die Umwelt für ein paar Stunden vollständig vergißt. Mehr läßt sich auch interaktiven Unterhaltungsmedien nicht nachsagen.

Jaguar vs. PSX



a ich mir überlege, welche Konsole ich mir zu Weihnachten gönnen soll, kam mir der MAN!AC-Vergleich gerade recht. Leider mußte ich feststellen, daß dieser nur eingeschränkt etwas taugt. Das fängt bei den technischen Daten an (3DO: 25, PS 35, Jaguar und Saturn zirka 50 MIPS), die Eure Reihenfolge fast auf den Kopf stellt.
Auch das Gesamturteil ist nicht nachvollziehbar: Woher der Unterschied im Soundbereich, wenn jede der Konsolen 16-Bit-Stereo in CD-Qualität liefert? (...)
Robert Bannert schreibt in der Einleitung, daß die Zahl mittelmäßiger Spiele für die Playstation zugenommen hat (und ich ergänze: zunehmen wird). Man muß sich vergegenwärtigen, daß die Spitzenspiele der Playstation mit einem gigantischen technischen und finanziellen Aufwand entwickelt wurden, um die Konsole gut zu verkaufen. Mit diesen Spielen wurde sie 100prozentig ausgereizt, mehr Gutes kann man kaum erwarten, denn schließlich will Sony kein Geld ausgeben, sondern verdienen. Dies gilt nicht für den Saturn, und für den Jaguar gleich dreimal nicht. (...)
Auch die Spielegesamtwertung verstehe ich nicht. Woher kommen die Unterschiede, wenn die Spitzenspiele nahezu identische Spielspaßwertungen erreichen? Geht das nach der Formel "Verfügbare Spiele" x "Propaganda" x "Zukunftserwartung" x "Gewicht der Vorstandsbosse"? Das Spiel "Rayman" mag hier als Beispiel dienen: Obwohl die Entwickler selbst sagen, daß die Jaguar-Version wegen der besseren Steuerung die Beste sei, wurden die beiden anderen Versionen besser bewertet... (...)
Das geringe Spieleangebot des Jaguar sollte man nicht überbewerten. Mir persönlich würden vier bis sechs Spitzenspiele im Jahr genügen – mehr verkrafte ich finanziell nicht. Ich bin nicht überzeugt, daß das Spieleangebot so mickrig bleibt, wenn sich der Jaguar dank des neuen Preises besser verkaufen sollte.
Wäre es nicht bedauerlich, wenn mit Atari eine Firma vom Markt verschwindet, die die "Next-Gen"-Revolution mitausgelöst hat?

Stephan Schwartz, Erfweiler

Auch wenn es die Jaguar-Hardliner anders sehen, sind wir für die klägliche Markt-Performance des Systems nicht verantwortlich, ebenso wenig für die Tatsache, daß

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

Die Abkürzung PSX stammt aus einer Zeit, als die Sony-Konsole nur als Gerücht ("Playstation X") existierte. Seit dem Japan-Start der Hardware verwenden wir das Kürzel nicht mehr, sondern schreiben kurz "PS".

Leider ist es MAN!AC nicht möglich, eine Coverdisc, wie Ihr sie von PC-Magazinen kennt, zu veröffentlichen. Da sich die Formate für Playstation, Saturn & Co. nicht verstehen, Lizenzrechten unterliegen und in speziellen Fabriken gefertigt werden, ist der Aufwand zu groß für eine solche Beigabe.

Ebenso wie bereits an einer Playstation 2 gearbeitet wird, bereitet auch Sega einen Nachfolger vor. Keine Panik, denn weder die Sony-Kiste noch die Sega-Hardware (die in Zusammenarbeit mit dem Simulations-Konzern Lockheed-Martin entsteht) werden vor 1998 auf den Markt kommen. .

Die Playstation und Saturn-Versionen von Wing Commander 3 werden Anfang 1996 ausgeliefert. Kurz darauf folgen bereits Umsetzungen des vierten Teils.

Atari die Spieleentwicklung nun zurückfahren will. Wenn Du darüber nicht frühzeitig unterrichtet werden willst, sondern bis zuletzt auf konfuse Ankündigungen vertraust (siehe dazu den folgenden Brief), solltest Du auf eine andere Zeitschrift umsteigen. Wir werden mit Previews, Tests und Interviews dem Jaguar auch weiterhin die Treue halten, ebenso wie jedem anderen System. Dein Playstation-Rüffel ist nicht nachvollziehbar: Oder würdest Du es kritisieren, wenn auch Atari seine Spiele mit "gigantischem technischen und finanziellen Aufwand entwickelt" – wir halten das für professionell & für einen Service am Kunden. Ausgereizt wurde die Playstation mit "Ridge Racer" definitiv noch nicht.

Tierquäler

Eine Computer-Firma, die ihre Raubvögel und -katzen dem Software-Hungertod aussetzt, sinkt in meinen Augen tiefer als eine, die ihre Kunden in Mittelmäßigkeit ertränkt. Was sich diese Firma mit seitenlangen Raubtierfutter-Release-Listen in den letzten Monaten geleistet hat, ist zum Brüllen – jeder Kilrathi würde mir zustimmen. Ich gehöre keinem der fanatischen Raubtier-Clubs an und werde wahrscheinlich auch nicht mehr lange Tierhalter sein. Meine Katze begeht angesichts der Schande Selbstmord! (...)

Naja, wenn sich "Big N" den Konsolenmarkt mit Technik von SGI, MIPS & Co. mit Riesenschritten nähert, bricht für MAN!ACs und Gamer wie mich ein neues Zeitalter an. Warum eigentlich nicht gleich eine Konsole, die sich mit genetischen Algorithmen die Software selbst schreibt...

The Anonymous One, Hamburg

Hilfe, wir ersticken unter frankierten Rückumschlägen! Leider können wir aus Zeitgründen keine Anfragen nach Tips, Entwicklerunterlagen oder Spielelisten beantworten, selbst wenn Ihr uns das Porto gleich dreifach erstattet. Falls Ihr dennoch dringend auf unsere Hilfe angewiesen seid, (keine Tips & Cheats!) solltet Ihr Euer Anliegen telefonisch abklären, bevor Ihr zum Rückumschlag greift.

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe), Tobias Hartlehnert (th), Andreas Knauf (ak), Michael Paul (pa)
Gastautoren: Heinrich Lenhardt (hl), Namihiro Steinwachs (na), Julian Eggebrecht (je)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelartwork: "Virtua Cop", © Sega
Illustration: Roger Horvath
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typework GmbH, Aindlinger Straße 16, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druckhaus GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

HERO

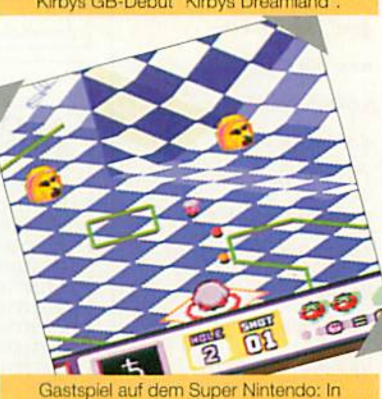
Bevor der Gestaltwandler 1993 durch ein verspätetes NES-Modul hoppelt, stellt der Vorspann Nintendos niedlichsten Helden vor: "Kirby ist ein kleiner Kreis mit zwei Augen und 'nem Mund." Das Entwickler-Team Hal beschreibt Kirby mit einem Wachsstift-Porträt, anschließend demonstriert das Niedlich-Sprite sein Hüpf-Talent: Nintendos jüngster Sproß führt Euch in die Steuerung ein und erklärt seine Spezialmanöver. Nach dem Vorspann kämpft sich Kirby durch eine "Mario"-übliche Bauklötzchen-Kulisse. Während Nintendos Klempner-Star auch ältere Semester vor die Mattscheibe lockt, ist das "Kirby"-Design an der jüngsten Generation orientiert: Als kinderfreundliche Form wählte Hal einen Marshmellow-Kloß mit Unschulds-Mine, weder Kirby noch seine Kontrahenten lenken die Kinder mit optischen Details vom Spielgeschehen ab. Die Färbung richtet sich nach der Nationalität des Pummel-Sprites: Der japanische Kirby ist rosa, im Westen hoppelt ein weißer Marshmellow über den Bildschirm. Um den Forscherdrang der Fans anzuregen, entwickelte man eine neuartige Steuerung: Anstatt seinen Gegnern auf die Birne zu hupfen, inhaliert der Niedlich-Knödel seine Kontrahenten. Kirby setzt die Monster als Spuck-Munition ein oder verschlingt Bösewichter. Nach dem Verdauungsprozeß kopiert Euer Held die Spezialfähigkeit seiner monströsen Mahlzeit: Kirby schlägt die Feinde mit einem Mini-Schwert in die Flucht, trudelt Abgründe mit einem Sonnenschirm herunter, verschmurgelt seine Widersacher als rasender Feuerball oder transformiert zum Stachelschwein. 20 unterschiedliche Verwandlungen garantieren Abwechslung und sollen den Entdeckungsdrang der Videospiel-Neulinge fördern. In "Kirby's Dreamland 2" für den Game Boy erweitern Reittiere das Talent um eine tierische Dimension: Ihr mimt auf einem Hamsterrücken den tapferen Ritter oder hängt Euch an die Krallen einer Eule und spießt die Monster mit stachligem Rückenschild auf. Ist kein freundlicher Piepmatz zur Stelle, atmet Euer Pummel-Sprite tief ein und schwebt als Luftballon zu höheren Plattformen. Kirby manövriert seinen Marshmellow-Wanst mit Stummelflügeln, die Begabung zur Metamorphose büßt Ihr während des Fluges ein: In der Luft verprügelt Ihr die Monster, in den Meeres-Leveln speit Kirby Wasser-Fontänen. Wer Boden unter den Füßen hat, legt mit einer Rutsch-Offensive eine ganze Monster-Rotte aufs Kreuz: Euer Pummel streckt einen Winz-Fuß vor, schneidet eine zornige Grimasse und schlittert ins Getümmel.

KIRBY

1992	Kirby's Dreamland (Game Boy)
1993	Kirby's Pinball (Game Boy)
1993	Kirby's Adventure (NES)
1995	Kirby's Dreamland 2 (Game Boy)
1995	Kirby's Dreamcourse (Super Nintendo)
1995	Kirby's Avalanche (Super Nintendo)

Die gleiche Obermotz-Taktik für jedes "Kirby"-Modul: Auch in "Kirbys Adventure" für das NES spuckt Ihr die Gegner-Munition zurück.

Kirby trudelt als aufgeblasener Marshmellow-Ballon durch monochrome Hüpf-Abenteuer: Kirbys GB-Debüt "Kirbys Dreamland".



Gastspiel auf dem Super Nintendo: In "Kirbys Dream Course" mimt der pummelige Jump'n'Run-Star einen Golfball.



"Kirbys Dreamland 2" erschien für den Super Game Boy: Ihr befreit Eule, Hamster oder Fisch und reist in tierischer Begleitung.

Mit possierlichem Äußeren und niedlichem Spieldesign entwickelte sich Hals Pummelheld schnell zum japanischen Kinderliebling, laut Nintendo-Umfrage ist Kirby auch deutschen Kids das liebste Videospiel-Idol. Um möglichst viele Fans anzuwerben, konzentriert Nintendo die Produktion auf den Game Boy, für das kostspieligere Super Nintendo erschien bisher noch kein "Kirby"-Jump'n'Run: Seine Hüpf-Episoden beschränkt der Hal-Held auf Game Boy und NES, für das Super Nintendo gibt es nur Knobel-Titel: "Kirby's Avalanche" erscheint unter dem Namen "Kirbys Ghost Trap" nächstes Jahr in Deutschland und ist Nintendos Antwort auf Segas "Dr. Robotnics Mean Bean Machine". "Kirby's Dreamcourse" zeigt den Marshmellow-Mann als Minigolf-Kugel. Kirbys Golf-Exkurs wurde vor fünf Jahren als einer der ersten Titel für Nintendos 16-Bitter präsentiert, mit der Veröffentlichung wartete Nintendo bis zur Wahl eines Hauptakteurs. Erst 1995 entschied sich Nintendo für Kirby, die rundliche Form des Helden paßt zum Golf-Ambiente.

Vor kurzem erschien mit dem tierischen "Kirby's Dreamland 2" das dritte Game-Boy-"Kirby", 1992 publiziert Nintendo mit dem ersten "Dreamland"-Teil Kirbys Debüt-Modul. In "Kirby's Pinball" jagt Ihr Euer Kugel-Sprite durch Flipper-Welten im Kinderzimmer-Look: Wie sein großer Bruder Mario zeigt Kirby Talent zum Allrounder. Die Hüpf-Serie bleibt dem Game Boy treu, auch Gastauftritte beschränkt Kirby auf Nintendos Handheld: Im achten Palast des Game-Boy-"Zeldas" wehrt sich Link gegen die Mampf-Attacken der "Anti-Kirbys". *rb*


MAN!AC
ROGER 95

ANIME-SERIE

KISHIN HEIDAN

Wer nach unserem Review des ersten Teils (MAN!AC 8/95) die Serie angeschnuppert hat, dem stehen nun sechs weitere Episoden bevor (zwei pro Kassette): Im Zweifrontenkrieg Aliens gegen Kishin-Corps gegen Nazis ist der kleine Taichi noch immer auf der Suche nach dem Energie-Modul des Vaters. Inzwischen haben sich die Nazis der Energiequelle bemächtigt und tüfteln an einer Super-Kanone. Die Aliens hingegen errichten eine uneinnehmbare Basis auf der Insel Rügen - bleibt die letzte Hoffnung der Abwurf einer Atombombe? Wer den ersten Teil liebte, kann



ANIME-SERIE

OH MY GODDESS!

Der Kampf um die hübschesten Anime-Girls geht weiter: Wer von der geballten Romance-Slapstick-Power in "Urusei Yatsura" (Tests in MAN!AC 4/95, 5 & 8/94) nicht genug bekommen konnte, der findet in "Oh My Goddess!" eine weitere Serie mit einem College-Trottel, der verzweifelt um die Gunst der Frauen ringt. Motorrad-Freak Keiichi sitzt mit knurrendem Magen in der Küche seiner Rocker-WG, als ihm die zierliche Göttin Belldandy erscheint: Einen Wunsch gewährt sie dem Klassendepp, der sie nach kurzer Überlegung zu seiner Freundin auf Lebenszeit erklärt. Doch das Glück hält nicht an: Die Rocker-Gang duldet keine Weiblichkeit in der Männergemeinschaft – fünf Minuten später sitzt das Pärchen auf der Straße. Mit göttlicher Macht organisiert Belldandy einen alten Tempel als Schlafplatz, der sich über Nacht in einen prunkvollen Palast verwandelt. Und sie lebten glücklich... – nein, der Klamauk fängt jetzt erst an: Belldandy`s reife Schwester Urk kommt zu Besuch und flößt Keiichi einen Liebestrunk ein (mit fatalen Folgen, versteht sich), Keiichi`s Rockergang verwettet die Hand von Belldandy in einem Motorradrennen, und die Nachwuchsgöttin Skuld reist ebenfalls an und schleppt eine nervenaufreibende Plüschtier-Plage ein. College-Fantasy-Klamauk im leuchtenden Neon- und Nebel-Ambiente mit restlos überzogenen Slapstick-Fratzen und einer Romance, die selbst "Ricki"-gestählte MAN!AC-Sklaven seufzen läßt: "Oh My Goddess!" ist prunkvoller gezeichnet als der Rumiko-Kollege und betont die tragische Liebesgeschichte. Wer auf Slapstick mit knuddligen Mädels steht, wird von diesem Anime im Stil des "Cat-Girl Nuku Nuku" gefesselt. *oe*



Umschwärmt: In der Folge "Burning Hearts on the Road" kämpft Keiichi auf dem Motorrad um die Göttin Belldandy.

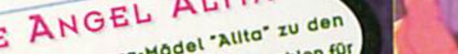


Anime Projects/ACOG, 5 Teile, je 30 Minuten, japanisch mit englischen Untertiteln, Teil 2 ab 12 Jahren





Tag der Entscheidung: Um das Liebespaar zu retten und das Portal in die Welt der Götter zu schließen, mobilisiert Urk die verbotenen Kräfte (oben).



Nachdem sich der Prinz von Revillia mit dem Super-Mech "Decimator" vereinigt, tritt Lean zum großen Showdown an.

COMIC

BATTLE ANGEL ALITA

In Japan zählt das Cyborg-Mädel "Alita" zu den populärsten Manga-Charakteren, und Fans zahlen für Alita-Originale ("Cells") jeden Betrag. Wir mußten uns mit einem englischsprachigen Anime begnügen, jetzt sind auch die US-Zyklen von Viz Comics erhältlich. Die Chance, in Deutschland alle Hefte aufzutreiben, ist gleich Null. Interessenten fragen deshalb bei Comica in Frankfurt (069/288595) nach den Sammelbänden. Das Science-fiction-Opus von Yukito Kishiro entführt Euch in eine Welt, in der selbst Schoßhunde aus Chips und Drähten bestehen, die Armen ganz unten leben, die Aristokraten-Kaste aber in einem legendären Himmelsparadies residierten. Die stählerne Killer-Maid schlägt sich als Gladiator und Kopfgeldjägerin durch den Cyber-Mob. Wie der Anime ist das Comic-Geschlachte tiefgründig, Kishiros markanter Zeichenstil opulent und detailverliebt.

ANIME-SERIE

ORGUSS 02

Eine neue Mechserie erreicht die europäischen Fans: "Orgus 02" besteht aus sechs Teilen auf drei Tapes und ist auch für Taschengeldabhängige erschwinglich.

Der junge Soldat Lean sitzt tief in der Patsche: Nachdem sein Vaterland Revillian dem Nachbarstaat Zafrin den Krieg erklärte, wird seine Einheit bei einem Einsatz hinter den feindlichen Linien in eine Falle gelockt. Als einziger Überleben-

Asia Cinema

sich auch in den folgenden Episoden nicht den düsteren 40er Jahre-Mechs entziehen. Knallharte Action-Fans halten sich jedoch zurück. *oe*



"Keine Frauen!" - Keiichi`s rabiate Rocker-WG duldet keinerlei Verstoß gegen die Hausordnung.

Der flinke Transformer "Orgus 02" wurde zur Zerstörung der Erden-Mechs entwickelt

Wer auf bombastische Mech-Gefechte steht, ist bei "Orguss 02" richtig: Schwungvolle Luftgefechte und satte Ballereien bestimmen die Handlung. Abwechslung bieten Familien-, politische und Liebes-Episoden, die zum Glück niemals in langweiliges Palaver ausarten. Die bunte Story zieht den Spannungsbogen vom kleinen Soldaten zum Weltenretter – wir versprechen Euch ein mitreißendes Ende mit einigen "Aha"-Erlebnissen. "Orgus 02" ist solide Anime-Kost für Mechfans, für einen Highlight fehlen jedoch die Spezial-Effekte. Außerdem ist die Story nicht besonders außergewöhnlich. *oe*

Manga/ACOG, je 60 Minuten, englisch, ab 15 Jahren

der des Massakers versucht er zu Fuß die Grenze zu passieren. Auf dem Weg begegnet ihm die flüchtige Nataruma, die wegen ihren parapsychologischen Fähigkeiten vom Militär zu grauenvollen Versuchen Mißbraucht wurde. Als die beiden in einen Hinterhalt laufen, werden sie von einem außerirdischen Cyborg gerettet, der sie anschließend in seine versteckte Festung führt: Als letzter Überlebender der Zeitkriege versucht der Cyborg, die schweren Folgen der einst gezündeten Zeitbombe zu beheben, die moderne Mechs und Super-Waffen vor über 200 Jahren in diese Welt schleuderten. Auch der mit atomaren Waffen bestückte Mega-Mech "Decimator" schlummert in Lean Zeit. Nur Nataruma kann mit ihren Fähigkeiten den Zeit-Wirrwarr beheben. Wird sie es schaffen, bevor der amokgefährdete "Decimator" entdeckt und in Betrieb genommen wird?

Opfer der Regierung: Seit das Medium Nataruma als Steuerelement für einem Kampf-Mech mißbraucht wurde, leidet sie an schrecklichen Alpträumen.

COMPUTER 95 IN KÖLN

IM SCHATTEN DES PC



Von einer reinen Amiga-Messe hat sich die "Computer"-Ausstellung zum CD-ROM-Ereignis gewandelt. Nintendo, Sega, Sony & Co. spielen dort nur eine Nebenrolle.

Obwohl die "Computer 95" als PC- und Amiga-Messe beworben wurde, zeigte sich auch die MAN!AC mit eigenem Stand. Die wenigen Kollegen und Konkurrenten vom letzten Jahr hatten das Feld geräumt, Konsolen-Journalisten traf man nur vereinzelt. Auch einige Multi-Format-Firmen, die im letzten Jahr noch mitmischten, blieben der Messe fern, so z.B. Virgin und Softgold. Zumindest als eintägige Besucher schauten viele Branchen-Insider mal herein: Am ruhigen Freitag liefen Vertreter der Firmen Nintendo, Philips und 3DO inkognito am MAN!AC-Stand auf. Ingo und Clemens von Sony hatten ein "Lemmings"-Kostüm mitgebracht, Factor 5 lieh uns zwei blaue Entwickler-Playstations ("Gibt´s die auch zu kaufen?" war eine häufig gehörte Anfrage), Virgins Marketing-Chef Martin Spieß brachte passende Capcom-Vorabdisks mit. Wir spielten u.a. eine nahezu fertiggestellte Version des in England konvertierten Prügelspiels "Dark Stalkers". Doch am beeindruckendsten war das Action-Adventure "Biohazard", das wir Euch bereits unter dem US-Titel "Resident Evil" vorstellten. Kaum war Martin verschwunden, warf uns Core-Labelmanager Beco Mulderij eine "Thunderhawk 2"-CD über den Tresen. Mit 90%-Versionen der Saturn-Knaller "Sega Rally", "Virtua Cop" und "VF 2" stahl aber Segas Torsten Oppermann allen anderen die Show. Der mächtige Monitor war dreitägig umlagert, die blaue "Virtua Cop"-Pistole schon nach wenigen Minuten schweißnaß. Dem Charme der Sega-Titel konnten sich auch zahlreiche Spieleprogrammierer nicht entziehen, die zwischen den Kids herumwuselten: Factor 5 war nach dem Rausschmiß im letzten Jahr in voller Kampfstärke nach Köln aufgebrochen, Neon schickte vereinzelte Spähtrupps. Kaikos Frank Matzke taumelte desorientiert durch unseren Stand. Aus seinem wirren Gebrummel hörten wir heraus, daß sein Playstation-Projekt "Elfquest" gut vorankommt und Mitte 96 vermarktet wird.

Weitere Enthüllungen schluckten die Beats von Chris Hülsbeck, der eine Ecke des MAN!AC-Standes für eigene Promotion nutzt. Insgesamt hatte sich die Messe eher zurückentwickelt, Aussteller aus dem Konsolenbereich konnten nicht gewonnen werden. Nur zu Stoßzeiten am Wochenende füllten sich die Hallen. Obwohl mit Apple und Europe Online bekannte Firmen eingespannt wurden, fehlt der Messe noch immer ein Profil. *wi*

Neben den Saturn-Spielen am MAN!AC-Stand waren in Köln lediglich PC-Neuheiten zu sehen: "Wing Commander 4" (großes Bild) und "Rebel Assault 2" (links) werden für die Playstation umgesetzt.

Goldig: Virgins Marketing-Chef Martin Spieß zückt einen Stapel Capcom-CDs (oben), 3DOs Masataka Nemoto war aus England angereist (unten). Patient tot, aber die Show geht weiter: "Biing"-Präsentation bei Starbyte.



"Finger weg von der Sega Rally-CD!" Segas Torsten Oppermann hier mit Julian von Factor 5. Die starken Frauen der Softwarebranche: Bullfrogs Cathy Campos im Gepsräch mit MAN!AC Martin, daneben wird Softgolds Kristin Dodt von der Kamera überrascht.



10. Teil: Web-Entertainment

Nach dem künstlerischen Höhenflug des letzten Monats wird's diesmal für den Spiele-Freak interessant: Wir betreten die Welt der Online-Spiele, erleben grafische Abenteuer und spekulieren über die Zukunft der Web-Unterhaltung.

Schon bevor Hyperlinks und Browser zum Internet-Boom führten, lieferten sich Modem-Besitzer auf der ganzen Welt heiße E-mail-Schlachten: Die elektronischen Botschaften setzen sich mühelos über Raum- und Zeitgrenzen hinweg. Eine Partie "Devil's Den" mit einem vernetzten Freund in Australien wäre über den traditionellen Postweg undenkbar – einer der Hauptgründe für die wachsende Popularität der "Play by E-Mail"-Spiele in der Netzgemeinde. Sucht Ihr Partner für eine PBEM-Partie, hilft Euch Eric Pass's Home Page weiter (http://nyx10.cs.du.edu:8001/~epass/home.html). Eines der bekanntesten PBEM's ist "VGA Planets": Ihr kolonisiert fremde Planeten und stellt eine Sternenflotte zur Verteidigung gegen die galaktische Konkurrenz auf. Infos und Statistiken zum Taktik-Gerangel halten die SpaceNet-Seiten bereit (http://csbh.mhv.net/~spacenet/), Hardcore-Strategen finden ihr Hexfeld-Paradies auf dem "Empire"-Server: Als Herrscher einer fiktiven Nation legt Ihr Euch in detailreichen Schlachtensimulationen mit bis zu 100 Gegenspielern an (http://www.empire.net/). Anschließend trifft man sich in der Newsgroup rec.games.pbm zum friedlichen Smalltalk.

Daß sich der schnelle E-mail-Service nicht nur für solche Multi-Player-Scharmützel eignet, beweist das Konzept der "Expendable Interactive Stories". Auf einer Webseite lest Ihr die bisher veröffentlichen Kapitel eines Online-Romans oder Cyberpunk-Abenteuers. Fühlt Ihr Euch nach der Lektüre berufen, die Geschichte fortzusetzen, sendet Ihr Eure literarischen Ergüsse an die entsprechende E-mail-Adresse. Meist entscheiden dann die Autoren des "Handlungskeims", ob Eure Erzählkunst die Geschichte interessant weiterführt. Im positiven Fall wird Euer Kapitel der bestehenden Version hinzugefügt. Angehende Nebula-Preisträger versuchen ihr Online-Glück beim "Cyberpunk Experiment" (http://www.cyberspace.com/mbrunk/cpunk.html). Zieht es Euch mehr zu den Brettern, die die Welt bedeuten, schaut beim "Online Playwriting Project" vorbei (http://www.torchlight.com/~gothicpoet/tp/script.html).

Echtzeit-Interaktion, wie Ihr sie von Videospielen gewohnt seid, findet Ihr an anderer Stelle. Besonders verbreitet sind hypermediale Abenteuer, die man als digitale Umsetzung der Ende der 80er beliebten "Abenteuerspielbücher" ansehen kann: Nach einer kurzen Textpassage entscheidet Ihr Euer weiteres Vorgehen und werdet auf die entsprechenden Buchseiten verwiesen. Die Palette reicht von humorigen Textadventures (http://minerva.cis.yale.edu/~davisj/choose/first.html) bis zu bildlastigen Drachensagen (http://www.anarchyent.com/dread/dread00.html). Sogar die großen Filmstudios werben für ihre neuen Filme mit solchen Multiple-Choice-Spielchen – so geschehen bei "Judge Dredd", "Das Netz" (http://www.spe.sony.com/Pictures/SonyMovies/Entrapnet/contest.html) oder "First Knight" (http://www.columbia.presents.com/g/p/fk/).

Wer sich als virtueller Städtebauer im Stile von "Sim City" betätigt, läßt seiner Besiedlungswut im Veb Village (http://manor.york.ac.uk/cgi-bin/w.sh) oder in der Digital City (http://dc.viper.net/fun/dc/) freien Lauf. Auf unbewohnten Feldern pflanzt Ihr Bäume oder legt Seen an, pflastert neue Straßen und könnt sogar Euer eigenes Haus im Cyberspace errichten. Meist führen solche Häuser zu den privaten Homepages der Besitzer, aber auch kommerzielle Anbieter plazieren hier ihre Link-Domizile. Hat sich in naher Zukunft weltweit die Übertragungsgeschwindigkeit dank ISDN der Rechenpower angepaßt, werdet Ihr mittels VRML (siehe MAN!AC 10/95) dreidimensional durch diese Welten spazieren und Euch mit den Bewohnern unterhalten. MGM Interactive (http://www.mgmua.com/) plant in Zusammenarbeit mit Worlds Inc. bis Mitte 1997 eine solche 3-D-Umgebung im Netz zu errichten. *th*



Als virtueller Tourist wandert Ihr durch die "Digital City" oder werdet selbst Bewohner dieser künstlichen Welt. Beschwerden gehen per E-mail an den Bürgermeister Eric C. Harshbarger: harshec@viper.net



Die Seiten des "New Type Gaming Online"-Servers archivieren nach Genres geordnete Links zu digitaler Web-Unterhaltung. Die "Magic"-Seite enthält zum Beispiel Info-Seiten zum Trading-Card-Spiel "Magic – The Gathering", über das "Future"-Logo gelangt Ihr zum "Cyberpunk Experiment" (unten).





Das Rollenspiel "Dread" von Anarchy Entertainment lädt Euch durch atmosphärisch gezeichnete JPEG-Bilder und stimmungsvolle Beschreibungen des Handlungsverlaufs zum Weiterklicken ein. Oben werdet Ihr gerade von einem Brunnendrachen attackiert – Euer Schicksal ist besiegelt.



HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME, DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

Da MAN!AC ab nächster Ausgabe eine Kleinanzeigenrubrik für Euch bereitstellt, möchten wir darauf hinweisen, daß die Verbreitung von Raubkopien und Konsolen-Clones illegal ist. Bei zweideutigen Anzeigen in anderen Publikationen solltet Ihr Euch telefonisch mit dem Verkäufer in Verbindung setzen und ihn über Zustand und Legalität der Ware befragen.

Überlistet

Das Geheimnis ist gelüftet, fortan können auch Besitzer europäischer Playstations Import-CDs nutzen. Damit Ihr bei der Wechselprozedur Eure Konsole nicht beschädigt, verraten wir Euch Tips der Playstation-DJs. Um in den Genuß japanischer und amerikanischer Spiele zu kommen, müßt Ihr Eure Konsole geöffnet anschalten. Die Playstation schaltet automatisch zur Benutzeroberfläche, und Ihr klickt Euch ins Audio-CD-Menü. Anschließend legt Ihr ein beliebiges deutsches Spiel ein und klemmt (wie im Bild rechts oben beschrieben) den Sicherheitsschalter der Konsole mit einer Heftklammer fest. Wem das Zurechtbiegen zu kompliziert ist, der darf auch ein Streichholz verwenden. Bei der Zündelvariante kann das Streichholz jedoch nach einiger Spielzeit aus der Verankerung hüpfen, Euer Spielstand ist damit für immer verloren. Habt Ihr den Schalter nach unten geklemmt, läuft die CD kurz an, und der Player zeigt Euch die vorhandenen Titel an. Ist die CD wieder im Stillstand, legt Ihr die Import-CD ein und klickt Euch über das Hauptmenü ins Spiel. Nun wartet Ihr einige Sekunden, und Eure Konsole lädt ohne Nörgelei das Importspiel.

Klemmt den Sicherheitsschalter mit einer zurechtgebogenen Heftklammer nach unten in die Mulde.

Hat die Playstation die heimische CD registriert, legt Ihr die Import-CD ein und klickt ins Hauptmenü zurück.

Wer eine Import-Konsole besitzt, kann auf demselben Weg deutsche Spiele zocken, nur wenige CDs verweigern sich Eurer Konsole. Das Prinzip ist das gleiche: Playstation anschalten, im Audio-Menü eine lauffähige CD einlegen, Schalter festklemmen und nach dem Stillstand die ausländische Version einlegen. Zurück ins Hauptmenü – fertig. Selbstverständlich übernimmt MAN!AC keinerlei Haftung, falls dabei etwas kaputt geht. *oe*

Gestohlen

Nach wiederholten Anfragen über sogenannte "Multi-Game"-Module unternehmen wir einen Streifzug durch die Spiele-Unterwelt. Das Angebot "Verk. 32 Game-Boy-Spiele auf Modul für 50 Mark." ist in zahlreichen **Kleinanzeigenrubriken** der Regional-Zeitungen zu finden: "Multi-Game"-Module werben mit 1,56 Mark pro Spiel und sind für Taschengeldempfänger eine unwiderstehliche Versuchung. Doch als MAN!AC die Verpackung des "Super 32 in 1"-Moduls in Händen hielt, brach Gelächter aus: Das Cover wirbt mit einem dubiosen "Mah Jong", einem Master-System-"Batman" und dem Game-Gear-Spiel "Micky Mouse". Als das Modul im Game Boy steckte, war die Verwunderung noch größer, denn die stolzen 32 Spiele reduzierten sich dank Doppelnennungen und Namensvariationen auf 15 Titel. Noch krasser entpuppte sich eine Variation des illegalen NES-Clones "Super Com": Die angeblich eingebauten 5.000 Spiele reduzierten sich bei näherer Betrachtung auf 14 verschiedene Titel. Auch 32-Fit-Fans sollten aufpassen, da sogar kopierte Playstation- und Saturn-Titel im Umlauf sind.



Finger weg von illegalen Raubkopien: Im minimalistischen Menü wählt Ihr Euer Spiel aus.

Abgesehen davon, daß solche asiatischen Grau-Importe absolut illegal sind (und der Verkauf strafrechtliche Konsequenzen haben kann), bieten diese Produkte minderwertige Qualität. Oft wurden bei Modulen billige Speicherbausteine verwendet und viele Spiele steigen an einer bestimmten Stelle aus.

So könnt Ihr die Clones erkennen: Raub-CDs liegt entweder keine oder eine kopierte Anleitung bei, Modul-Hersteller wie Sega und Nintendo verwenden Spezialschrauben, um ein Modul sicher zu verschließen. Außerdem sind die Gehäuse den Vorbildern nur nachempfunden und variieren im eingestanzten Schriftzug. Unser "32 in 1"-Modul wurde mit einer Kreuzschraube verschlossen und mit dem Schriftzug "Game" (statt "Nintendo Game Boy"-Trademark) gekennzeichnet. *oe*

LAST RESORT

500 MARK KÖNNT IHR EUCH VERDIENEN, WENN WIR EUREN CHEAT ZUM „TIP DES MONATS" WÄHLEN.
WER MITMACHEN WILL, SCHICKT UNS SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) ZUSAMMEN MIT SEINER BANKVERBINDUNG. WER ETWAS ZEICHNEN MÖCHTE, BENUTZT DAFÜR BITTE NUR WEISSES PAPIER. BITTE BEACHTET, DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN! UNSERE ADRESSE LAUTET:
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH · MAN!AC · „TIPS & TRICKS"
WALLBERGSTR. 10 · 86415 MERING

DESTRUCTION DERBY

PS

Aus England haben wir drei Cheats für den "Wreckin' Race/Championship"-Modus erhalten. Gebt als Paßwort "REFLECT!" ein, und Ihr findet die versteckte Strecke "Ruind Monastery". Mit dem Paßwort "NPLAYERS" verändert Ihr die Anzahl der gegnerischen Fahrer, während "!DAMAGE" das Auto unzerstörbar macht.


Die versteckte Strecke erscheint, wenn Ihr das Paßwort "REFLECT!" eingebt.



Wer die Anzahl der Gegner verändern will, gibt "NPLAYERS" ein.

PRIMAL RAGE

SN

Eine Runde Monster-Bowling gefällig? Andrea Simpson von Time Warner hat uns verraten, wie's geht: Zwei Spieler wählen jeweils den Charakter Armadon. Im Spiel führen beide gleichzeitig, dreimal hintereinander den Spinning Death Move aus (hinten, vorne, unten). Danach fungieren die Monster als Bowling-Kugeln, mit denen Ihr menschliche Kegel umfegen müßt.



Der Bowling-Cheat funktioniert nur im Zwei-Spieler-Modus vom "Primal Rage"



Dreimal hintereinander müßt Ihr den Spinning Death Move ausführen

Cheat Classics

Neu bei Last Resort: Zahlreiche Leseranfragen haben uns dazu bewogen, in unregelmäßigen Abständen eine Auswahl der besten Tips & Tricks für ein System abzudrucken. Wir beginnen mit den besten Playstation-Tips des letzten Jahres...

SUPER MARIO 2: YOSHI'S ISLAND

SN

Wie Ihr die Mini-Spiele direkt anwählen könnt, hat uns Tekin Satici aus Wiesbaden verraten. Geht dazu in den Karten-Bildschirm, haltet SELECT gedrückt und betätigt anschließend X, X, Y, B, A.

SELECT + X + X + Y + B + A

TAZ IN ESCPAE FROM MARS

MD

Ein nützliches Allround-Menü mit Levelanwahl und allen möglich sonstigen Cheats erscheint, wenn Ihr nach Einschalten der Konsole (das "SEGA"-Logo erscheint) die Buttons A und B auf Joypad 1 sowie B und C auf Controller 2 gedrückt haltet. Sobald Ihr das Hundegebell hört, hat's geklappt.

1. Pad: A + B , 2. Pad: B + C

KING OF FIGHTERS '95

NG

In der letzten MAN!AC haben wir Euch erklärt, wie Ihr den Blut- und Oberweiten-Modus des neusten "KoF"-Sequels einschaltet. Andreas Pohler aus Garbsen hat uns verraten, wie Ihr die beiden Oberbosse Omega Rugal und Kaisyu Kusanagi anwählt. Geht in den "Team Modus" und beantwortet die Frage "Edit Teams?" mit "Yes". Sobald Ihr Euch Eure Figur aussuchen könnt, drückt und haltet START und gebt währenddessen ↑ und B, → und C, ← und A, ↓ und D ein. Hat's geklappt, erscheinen die Bosse unten in der Mitte.

START + ↑ + B , → + C , ← + A , ↓ + D

TOSHINDEN

PS

Um die deutsche Version mit Tasten-Specials zu spielen, kramt Ihr erstmal die MAN!AC 6/95 aus und führt den Sho-Code aus. Dann gebt Ihr in der Demo erneut START und im Titelscroller ↙ und X ein. Stellt Ihr im Option-Screen auf "Easy", könnt Ihr die Tasten in den Steuerungsarten 3 und 4 mit Specials belegen.



MEGA MAN 7

SN

Wollt Ihr á la "Street Fighter 2" mit Mega Man gegen Forte antreten, müßt Ihr den Paßcode oben eingeben und danach die Buttons L und R gedrückt halten. Ohne die Knöpfe zu drücken, gelangt Ihr damit in den letzten Level. Wie die Specials Moves funktionieren, seht Ihr unten:

Mega Man
Arrow Flash: ↓ ↘ → **Y**
Leg Breaker: ↓ ↓ **B**
Feint Warp: ↑ ↑
Forte
Booster Kick: → ↓ ↘ **Y**
Sonic Crusher: → → **Y** (im Sprung)
Feint Warp: ↑ ↑

DESTRUCTION DERBY

PS

Kleine Ergänzung zu unserem Tip des Monats, die wir von Markus Dahlem erhalten haben: Um im "Total Destruction"-Modus mit einer Bestzeit von "599:99" Sekunden abzuschneiden (Eure Freunde fallen beeindruckt in Ohnmacht), müßt Ihr sofort nach Beginn, noch bevor die erste Sekunde angezeigt wird, aufgeben!

PRIMAL RAGE

SN

Auch zu "Primal Rage" (siehe Seite zuvor) haben wir in letzter Sekunde noch zwei Tricks von den englischen Entwicklern erhalten. Wer gerne Monster-Volleyball spielen möchte, spielt im Zwei-Spieler-Modus in der Arena "The Cove". Sobald ein Mensch ins Spielfeld rennt, könnt Ihr ihn Eurem Gegner vor die Füße schleudern. Fliegt das Männlein achtmal von einem Monster zum anderen, erscheint ein Volleyball-Netz. Der zweite Cheat: In den Ruinen spielt Ihr bis in die dritte Runde. Mindestens ein Spieler übernimmt die Rolle von Chaos und wartet, bis gleichzeitig eine "Fart of Fury" Wolke am Himmel erscheint und die Uhr auf "00" umspringt.

BATTLEARENA TOSHINDEN

PS

♦ Gaia und Sho heißen die Endgegner von "Toshinden", die Ihr von Haus aus nicht spielen könnt. Um den bestialischen Teufelsanbeter Gaia anzuwählen, drückt Ihr, während die Menüpunkte ins Bild scrollen ↓, ↘, → und Button ■. Im Charakter-Menü wählt Ihr nun Eiji, indem Ihr ↑ und ■ betätigt. Jetzt spielt Ihr Gaia. Mit ihm verliert Ihr zwei Runden und laßt die Continue-Zeit ablaufen. Sobald das Menü zum zweiten Mal ins Bild scrollt, drückt Ihr auf dem zweiten Joypad →, ↓, ↘ und ■. Hat's geklappt, hört Ihr einen Schrei. Sucht Euch Kayin aus und wählt Ihn mit ↓ und Button X an, damit er sich in Sho verwandelt.

♦ Wollt Ihr während des Spielens die Kameraperspektive verändern, schaltet Ihr im Options-Menü auf die Knopfbelegung "32" und verändert die Perspektive solange, bis der Text "Yourself" erscheint. Jetzt könnt Ihr die Button-Modi 33 und 40 einschalten, die die Kameraperspektive verändern.

♦ Drückt Ihr während eines Duells START, haltet alle vier Haupt-Buttons gedrückt und betätigt mehrmals SELECT, so verschwinden die Anzeigen (Energiebalken, Punktzahl etc.).

RIDGE RACER

PS

♦ Wer bei "Galaxin" alle Raumschiffe abräumt, erhält im "Car Select" acht neue Fahrzeuge.

♦ Drückt Ihr im Titelbild alle vier seitlichen Taster und gleichzeitig START, wird die "Ridge Racer"-Flagge transparent. Mit L, R und dem Steuerkreuz könnt Ihr die Fahne drehen, verkleinern und vergrößern.

♦ Beschleunigt nach dem Start auf 100 km/h und dreht sofort wieder um. Fahrt Ihr durch die Mauer vor Euch, müßt Ihr die Strecke spiegelverkehrt und nicht rückwärts, wie nach Gewinn der Meisterschaft, fahren.

COSMIC CARNAGE

32X

Wenn Ihr die japanische Originalfassung "Cyber Brawl" spielen wollt (dann könnt Ihr mit ein paar neuen Charakteren antreten), haltet Ihr beim Einschalten der Konsole die Buttons X, Z und B gedrückt.

X + Z + B

LAWNMOWER MAN

MD

Level Skip und Cheat Menü gefällig? In irgendeinem Plattform-Level drückt Ihr START, um in den Pause-Modus zu gelangen. Hier gebt Ihr ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓ ein. Spielt weiter und drückt erneut START, um die Cheats zu aktivieren: Mit B überspringt Ihr einen Level, C führt Euch in das versteckte Cheat-Menü. Das funktioniert übrigens auch in den 3D-Levels!

↑ → A B A ↓ ← A ↓

POWER RANGERS

SN

Wer keine Lust hat, sich den Power-Rangers-Anzug mühsam zusammenzusuchen, gibt im Titelbild die Joypad-Kombination ↑, ↓, ←, →, X, B, Y, A ein. Zur Bestätigung blinkt das Bild kurz auf – danach seid Ihr voll ausgerüstet.

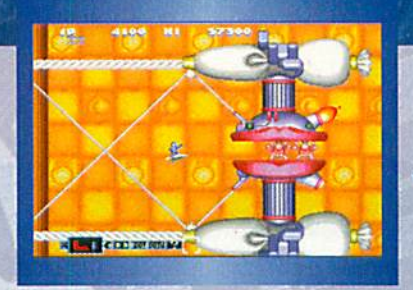
↑ ↓ ← → X B Y A

DAYTONA USA

SATURN

Sven Ahlers aus Twistringen hat herausgefunden, wie er den "Enemy Level" noch weiter erhöht. Wem die Einstellung "Very Hard" mittlerweile viel zu einfach geworden ist, der kann die Hartneckigkeit der Gegner mit dem folgenden Cheat nochmals erhöhen. Dazu gebt Ihr in dem weißen Screen mit blauem SEGA-Logo die Joypadkombination ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, A, B, C ein. Hat's geklappt, hört Ihr ein Klingeln. Startet jetzt das Rennen und Ihr werdet merken, daß die gegnerischen Fahrer noch rücksichtsloser attackieren.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → A B C



PARODIUS

SATURN

Auch auf dem Saturn funktioniert der berühmte Konami-Cheat: Für komplette Bewaffnung gebt Ihr im Pausemodus folgendes ein:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A

CYBERSLED

PS

Wer sich ans Steuer der fünf gegnerischen Mechs setzen will, gibt im Titelbild, sobald "Push Start" aufblinkt, die Kombination ↑, ←, ↓, →, ↑, ▲, ↑, →, ↓, ←, ↑, ● ein. Ertönt ein Geräusch, hat's geklappt. Jetzt könnt Ihr die neuen Fahrzeuge anwählen, indem Ihr im Auswahlscreen weiter nach rechts scrollt.

↑ ← ↓ → ↑ ▲ ↑ → ↓ ← ↑ ●

PREHISTORIC MAN

SN

Wer gerne die Levels überspringen möchte, geht im Options-Menü auf "EXIT" und hält die L-Taste gedrückt. Wenn Ihr im Titelbild auf "Game Start" geht, die R-Taste gedrückt haltet und START betätigt, könnt Ihr im Pause-Modus per SELECT den Level überspringen (oder mit SELECT und START ins Levelanwahl-Menü gelangen).

SPIROU

MD

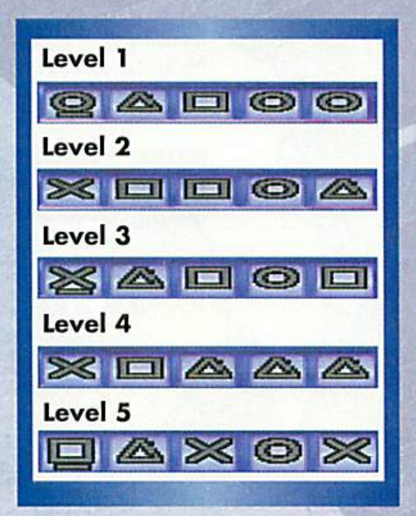
Ihr sucht den Level-Select? Dann drückt im "Infogrames"-Titelbild die Buttons C, B und A gleichzeitig und wenig später ←. Gelingt Euch dieses Kunststück, ertönt der Sega-Singsang. Um nun in den entsprechenden Level-Select-Bildschirm zu gelangen, startet Ihr das Spiel und gebt an beliebiger Stelle A und START ein. Jetzt sollte das ersehnte Menü (grafisch leider etwas verstümmelt) auf dem Bildschirm erscheinen.

C + B + A + ←

TWISTED METAL

PS

André Distelrath aus Schwetzingen hat uns die Paßcodes zum Action-Titel "Twisted Metal" übersandt (Test in dieser MAN!AC auf Seite 72).



Level 1
○ △ □ ○ ○

Level 2
X □ □ ○ △

Level 3
X △ □ ○ □

Level 4
X □ △ △ △

Level 5
□ △ X ○ X

KILLER INSTINCT

SN

Wer im Zwei-Spieler-Modus Hintergrund und Musik selber auswählen möchte, benutzt den Cheat von S. Nicolas aus Bergkamen. Im Kämpfer-Auswahl-Bildschirm wählt Ihr mit den folgenden Tastenkombinationen Eure Spielfiguren an. Wichtig ist, daß der erste Spieler zuerst den Hintergrund und dann der zweite Spieler die Musik auswählt.

Fulgor	↓ gedrückt halten + A
Cinder	↑ gedrückt halten + A
Sabrewulf	↓ gedrückt halten + B
Orchid	↑ gedrückt halten + B
Spinals Höhle	↑ gedrückt halten + Y
Eyedol	↓ gedrückt halten + X
Riptor	↓ gedrückt halten + Y
Glacius 2 (Neu)	↑ gedrückt halten + X
Thunder	↓ gedrückt halten + L
Glacius	↑ gedrückt halten + L
Auf der Straße	↓ gedrückt halten + R
Spinal	↑ gedrückt halten + R
Random-Select	↑ gedrückt halten + START
Im V.S.-Screen: Spiel schneller	→ gedrückt halten +R+A+B

NEXT 2 TIME 96

MAN!AC NO. 2 ERSCHEINT AM 10.01.96



Mit massig Tests ins neue Jahr

Die Software-Lawine ist nicht zu stoppen: Alle uns vorliegenden Spiele konnten wir beim besten Willen nicht mehr in diese Ausgabe packen. Erwartet auch für den nächsten Monat einen satten Testteil – u.a. mit dem ultimativen Crashtest "Sega Rally" vs. "Ridge Racer Revolution" sowie Telstars "Lone Soldier".

Endlich: Ultra 64

Wenn Ihr diese Zeilen lest, hat MAN!AC mit dem Ultra 64 bereits gespielt. In einem riesigen Spezialartikel berichten wir von der Shoshinkai-Show in Japan.



Neue Frauen braucht das Land

Polygon-Champs rüsten zur nächsten Runde: Neben "Toshinden 2" überrumpelte uns eine Prügel-Clique aus der Namco-Akademie: "Soul Edge" ist eine waffenstrotzende Mischung aus "Killer Instinct" und "Tekken". Nur für Playstation!



Ab Dezember macht MAN!AC auch das World Wide Web unsicher, mit wöchentlichen Reportagen, Interviews und Minitests. Schnell, bündig und gewohnt kompromißlos. Die M@N!AC-Startausgabe findet Ihr unter http://www.netville.de – Das Reinsurfen lohnt sich, denn unser Debüt-Posting enthält u.a. den ersten Bericht von der Shoshinkai-Messe in Tokyo, Bilder von Ultra-64-Spielen und Hardware-Facts. "Weekly M@N!AC" ist die ideale Ergänzung für Info-Junkies, die aus erster Hand informiert werden wollen und das Stammheft nicht erwarten können.

BIG MOUTH

David Perry sattelt um: Nachdem der erhoffte Ultra-64-Support auf sich warten läßt, tüftelt der Meister-Designer nun an einem Spiel für 3DOs M2-Konsole — Fortschritt durch Technik: Die Playstation-Version des soeben ausgelieferten LucasArts-Knallers "Rebel Assault 2" wird in Deutschland entwickelt. Hinter vorgehaltener Hand munkeln die Programmierer von einer Umsetzung, die das PC-Vorbild grafisch und technisch in den Schatten stellt –– Die Verkaufszahlen des primitiven "Hugo"-Spiels (PC) haben alle Erwartungen übertroffen. Jetzt plant eine deutsche Spielefirma sogar ein Game-Boy-Spiel nach Motiven der Kabel-1-Fernsehshow.


SEGA
the GAME is NEVER Over.
BLICK DER GEFAHR INS AUGE!
Disney INTERACTIVE
Disney
DONALD in MAUI MALLARD
MEGA DRIVE
Donald's Abenteuer auf Mega Drive: 10 Level Hochspannung!
© Disney © 1995 SEGA ENTERPRISES Ltd. All rigths reserved.

'Dies ist das beste Videospiel aller Zeiten'

